ELECTRIBE MX

EMX-1 Music Production Station

取扱説明書



VALVE FORCE

MMT

KORG

Ⓙ ①

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。
注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の２つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。記号の中には、具体的は注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠ 記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- **AC/ACパワーサプライのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **AC/ACパワーサプライのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、AC/ACパワーサプライのプラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切ってAC/ACパワーサプライのプラグをコンセントから抜く。**
  ○ AC/ACパワーサプライが破損したとき
  ○ 異物が内部に入ったとき
  ○ 製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへ修理を依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。**
- **AC/ACパワーサプライのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、AC/ACパワーサプライのコードの上に重いものを乗せない。**
  コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**

- **雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に液体の入ったもの（水や薬品等）を置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **AC/ACパワーサプライをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**

- **長時間使用しないときは、AC/ACパワーサプライをコンセントから抜く。**

- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。

- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはスマートメディア™にセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

真空管について

本機の真空管を交換しないでください。
消耗や故障のため交換する場合は、サービス・センターにお問い合わせください。

目次

5. ソング・モード 63

6. グローバル・モード 71

1.はじめに

このたびはELECTRIBE MX(以降EMX-1)をお買い上げいただきましてありがとうございます。
EMX-1は初心者からマニアな方々までにお使いいただける、オリジナリティーのある音楽を生み出すことができるダンス・ミュージック用プロダクション・ステーションです。
本体上のツマミやキーを使って感覚的に音色をエディットすることができ、EMX-1一台で簡単にリズム、フレーズ・パターンを完成することができます。
EMX-1は作品にオリジナル性を手軽に加えたいミュージシャン、DJ、サウンド・クリエーター、DTMユーザーはもとより、従来のELECTRIBEシリーズをお買い上げいただいた方々にとっても最適なツールとなることでしょう。

おもな特長

ダンス・ミュージック作成用ツールとして最適な構成

EMX-1は9つのドラム・パートと5つのシンセ・パートを持ち、パートごとの音色作りと曲作りを同じ次元で扱うことで、スピーディーで簡単に曲を作成することができます。

幅広い音色バリエーションを生み出す音源システム、MMT(Multiple Modeling Technology)搭載

音源システムには、コルグ最新のテクノロジー、MMT(Multiple Modeling Technology)を採用。Z1、MS2000、Electribeシリーズで培われたDSP音源技術のノウハウを活かし、シンプルな操作性で幅広い音色のバリエーションを生み出すことが可能です。
オシレータ部には、Waveform、Sync、Cross Mod、Ring Modなどアナログシンセサイザーに代表される音源のモデリングはもちろんのこと、Chord、Unison、Formant、PCM+Waveshapeなど、今までにないまったく新しい音源方式まで16タイプを選択できます。
またフィルター、モジュレーションなどの各セクションの厳選された各パラメータは、音色変化の幅、スピード、サウンドクオリティーともに進化しており、オシレータで生成された音をさらに劇的に変化させます。

ダンス・ミュージックで即戦力となる207個のドラム・ウェーブ内蔵

すぐに使える音として加工されているドラム・ウェーブを207個内蔵しています。

アナログ・シンセサイザー感覚の音作り

フロント・パネル上に主要な音色パラメーターのツマミやスイッチを配置することによって、演奏中にリアルタイムに音色を変化させたり、アナログ・シンセサイザー感覚で音作りしたりすることが可能です。

3系統ステレオ・エフェクト同時使用可能

ELECTRIBEシリーズで評判の高いエフェクトを3系統搭載しています。またチェイン機能を使って各エフェクトの組み合わせを変更することも可能です。

ダンス・ミュージックに最適な192パターン内蔵

各パートの音色とシーケンス(最大128ステップ)は、本体内に256パターン保存することができます。工場出荷時にはダンス・ミュージックに最適なパターンが多数内蔵されています。

64ソング保存可能

パターンの組み合わせにミュート情報やツマミの動きなどを加えたソングを64曲保存することができます。

直感的なパターン作りが行えるシーケンサー

本体上の16個のステップ・キーを使ったシーケンスの打ち込みで誰もが直感的なパターンの作成ができます。もちろん、リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディングも可能です。

モーション・シーケンス搭載

ツマミやスイッチの動きを記録しループするモーション・シーケンスを搭載。音色に時間的な変化を与えることができます。

新開発の真空管回路VALVE FORCE搭載

2本の真空管を搭載し、総アナログ回路で構成された、新開発のVALVE FORCEにより、マスタリング・エフェクトとして音圧を上げるための効果を発揮します。

外部音声入力波形の加工が可能

オーディオ・イン端子に入力された音声をフィルターやエフェクトで、加工することができます。

2チャンネル・インディビジュアル・アウト端子搭載

L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2系統の独立オーディオ出力が可能です。

オートBPM検出機能搭載

オーディオ・イン端子に入力されたリズムから自動的にテンポを抽出し、パターンのテンポに反映させるオートBPM検出機能搭載。もちろん、タップ・テンポによるテンポ入力や外部MIDIクロックによるテンポ同期も可能です。

SmartMedia™スロット搭載

本機で作成したパターンやソングのデータをスマートメディア™に保存することができます。

オン・ザ・フライ・パターンライト機能

パターン演奏時に、偶然できあがったパターンや演奏中に思いついたパターンを演奏を停止することなく保存することができます。

アルペジエーター

リボン・コントローラーとスライダーの操作により、直感的な自動演奏を行うことができます。

ディスプレイ

バックライト付大型LCD搭載。操作状況などの情報を的確に伝えます。

EMX-1で作るデータについて

EMX-1で作成、編集（エディット）したパターン、ソング等は、ライト作業をしないでパターンやソングを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の状態に戻ります。
エディットしたパターン、ソング、グローバル・データを保存するときは、必ずライト作業を行なってください。
また、ライト作業を行なった後でも、すべてのソング、パターンなどを工場出荷時のデータに戻すことができます（→p.83「工場出荷時のデータに戻す方法」）。

真空管について

本機の真空管を交換しないでください。
消耗や故障のため交換する場合は、サービス・センターにお問い合わせください。

VALVE FORCEとは

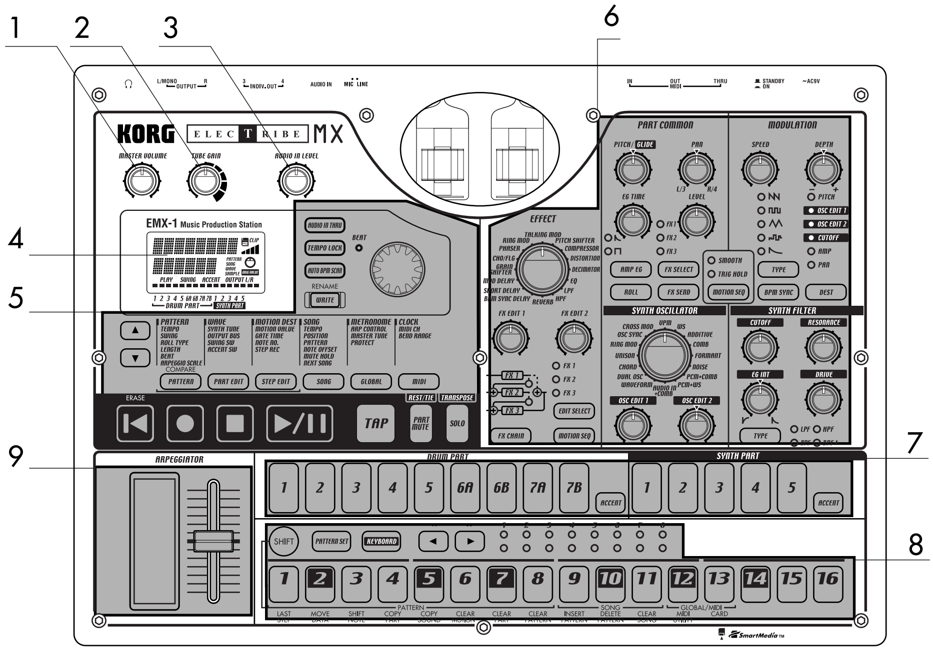
真空管を搭載した総アナログ回路で構成されたコルグ独自の技術で、真空管特有の豊かな倍音とスムーズなひずみによって太く暖かく、かつ輪郭のはっきりしたサウンドが得られます。マスターを絞った小音量の場合でも音圧を自在にコントロールし、あらゆるシチュエーションにおいて、デジタル技術だけでは得られなかったサウンドを体感することが可能です。

MMTとは

MMT(Multiple Modeling Technology)は、Z1、MS2000、Electribeシリーズで培われたDSP音源技術のノウハウを元に、シンプルな操作性で幅広い音色のバリエーションを生み出す目的で開発されたコルグ独自のテクノロジーです。

2.各部の名称と機能

トップパネル



1. MASTER VOLUME (マスター・ボリューム)
ライン・アウト端子や、ヘッドホン端子から出力される音量を調節します。マスター・ボリュームはインディビジュアル・アウト端子から出力される音量は調節しません。

2. TUBE GAIN(チューブ・ゲイン)
本体の出力信号を真空管に通すレベルを調整します。このレベルが大きいほど、真空管によるひずみの効果が増えます。ひずみを加えないときは、レベルを最小にして使用します。

note 真空管の効果はライン・アウト端子(L/MONO、R)とヘッドホン端子に対して有効です。

3. AUDIO IN LEVEL(オーディオ・イン・レベル)
オーディオ・インの入力レベルを調節します。

4. ディスプレイ(→p.15)
選択中のパターン名、パラメーターの値やメッセージなどの情報を表示します。

5. コモン・セクション(→p.10)
モードの切り替え、ディスプレイを使ってのパラメーターのエディットや、演奏、録音などのコントロールを行います。

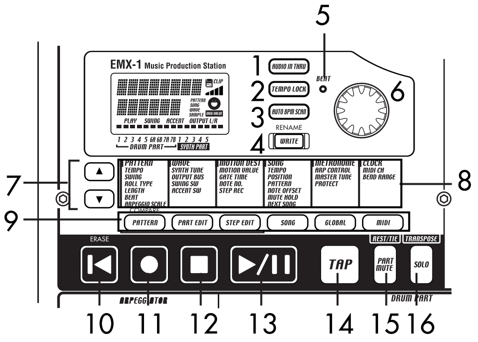
6. エディット・セクション(→p.11)
音色やエフェクトをエディットするセクションです。

7. パート・セレクト・セクション(→p.12)
ドラム、シンセの各パートを選択します。

8. ステップ・キー・セクション(→p.12)
リズムやフレーズ・パターンのトリガーを表示したり設定します。
ステップ・キーはシンセ・パートの音を演奏するための鍵盤としても使用します。

9. アルペジエーター・セクション(→p.13)
各パートの音を自動発音させることができます。

コモン・セクション



1. **AUDIO IN THRU (オーディオ・イン・スルー・キー)**
   オーディオ・インに入ってきた音をそのままライン・アウト端子とヘッドホン端子に出力します。

シンセ・パートでシンセ・オシレーターに" AUDIO IN+COMB "を設定しているパートは、このキーをオンにすると音声の入力がスルーされるため無効になります。

2. **TEMPO LOCK(テンポ・ロック・キー)**
   このキーがオンのときは、パターンを切り替えてもテンポの値は変更されません。

3. **AUTO BPM SCAN(オートBPMスキャン・キー)**
   このキーがオンのときは、オーディオ・イン端子に入力した曲のテンポを検出します。

4. **WRITE/RENAME(ライト/リネーム・キー)**
   各モードでの変更内容とパターン・セットのデータを本体内部に保存します。
   SHIFTキーを押しながら、このキー押すと、パターンやソングに名前をつけることができます。

5. **BEAT(ビートLED)**
   テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。

6. **ダイヤル**
   ディスプレイに表示されている値を変更します。

7. **[▲]、[▼](カーソル・キー)**
   各モードでディスプレイに表示するパラメーターをマトリクス・メニューの中から選びます。

8. **マトリクス・メニュー**
   モード毎にディスプレイに表示されるパラメーターが書かれています。カーソル・キーで選びます。

9. **モード・キー**
   PATTERN(パターン・モード)、PART EDIT(パート・エディット)、STEP EDIT(ステップ・エディット)、SONG(ソング・モード)、GLOBAL(グローバル・モード)、MIDI(MIDIモード)へ移動します。

10. **RESET、ERASE(リセット、イレース・キー)**
    パターンやソング演奏を先頭に戻します。また演奏中、録音中にシフト・キーを押しながらこのキーを押すと、パートの演奏データを消去(イレース)することができます。

11. **REC(録音キー)**
    リズムやフレーズ、ツマミの動きを録音します。録音中にこのキーを押すと、録音を解除して、演奏を続けます。

12. **STOP/CANCEL(ストップ/キャンセル・キー)**
    パターン演奏、ソングの演奏などの停止、実行の取り消しをします。

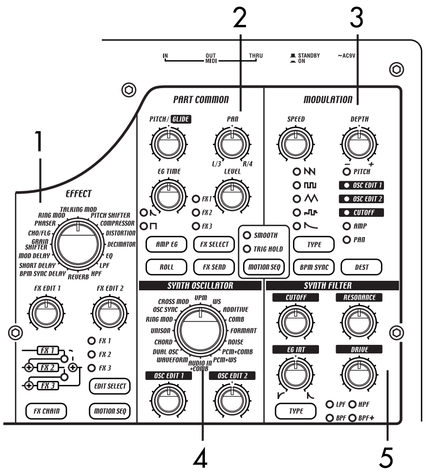
13. **PLAY/PAUSE(プレイ/ポーズ・キー)**
    パターンやソングの演奏/一時停止をします。

14. **TAP(タップ・キー)**
    入力したいテンポの4分音符に合わせてこのキーを押すことで、そのテンポの入力をします。

15. **PART MUTE、REST/TIE(パート・ミュート、レスト/タイ・キー)**
    演奏中にこのキーを押しながら、パート・キーを押すとそのパートをミュートします。このときこのキーがオン(点灯)となり、ミュートしたパート・キーは消灯します。
    ステップ・レコーディングのときは、休符やタイ(連続)の入力に使います。

16. **SOLO、TRANSPOSE(ソロ、トランスポーズ・キー)**
    演奏中にこのキーを押しながら、パート・キーを押すとそのパートのみを演奏します。このときこのキーがオン(点灯)となります。複数のパートをソロ演奏するときは、ソロ・キーを押しながら、演奏するパートを選んでください。もう一度このキーを押すとオフ(消灯)になりソロ解除します。また、このキーを押しながらダイヤルを回すかまたはステップ・キーを押すとフレーズの移調ができます。

エディット・セクション



1. EFFECT(エフェクト)

エフェクトの選択や効果のかかり具合などを設定します。◎: モーション・シーケンス対応。

- TYPE (エフェクト・タイプ):エフェクトの種類を選びます。
- FX EDIT1(エフェクト・エディット1)◎:エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
- FX EDIT2(エフェクト・エディット2)◎:エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
- FX CHAIN (エフェクト・チェイン):エフェクトの接続のセッティングを設定します。押すたびに接続が切り替わり、点灯している部分の接続が有効になります。
- EDIT SELECT(エディット・セレクト):エディットの対象となるエフェクトを選びます。
- MOTION SEQ.(モーション・シーケンス):FX EDIT1とFX EDIT2ツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)と切り替わります。

2. PART COMMON(パート・コモン)

ドラム・パート、シンセ・パート共通のパラメーターです。◎: モーション・シーケンス対応。

- MOTION SEQ.(モーション・シーケンス):パートごとのツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(SMOOTH点灯)、オン(TRIG HOLD点灯)、オフ(消灯)と切り替わります。
- PITCH/GLIDE(ピッチ/グライド)◎:ドラム・パートのピッチ(音程)を設定します。シンセ・パートでは2音間のピッチを滑らかに変化させる時間を設定します。
- EG TIME(EGタイム)◎:パートごとのエンベロープ・タイム(音が消えるまでの時間)を調整します。
- PAN(パンポット) ◎:パートごとの出力音のライン・アウト端子(L/MONO、R)およびヘッドホン端子への定位を調整します。アウトプット・バス(→p.26: OUTPUT BUS) が3/4に選ばれているパートでは、インディビジュアル・アウト端子 (INDV. OUT3、4)への定位調整になります。
- LEVEL(レベル)◎:パートごとの音量を調整します。アクセント・パートではアクセントの度合いを調整します。
- AMP EG(アンプEG)◎:パートごとのアンプのエンベロープを選びます。押すたびにエンベロープが“ ”(減衰する)と“ ”(減衰しない)に切り替わります。
- ROLL(ロール)◎:パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。
- FX SELECT(エフェクト・セレクト)◎:パートごとの効果をかけるエフェクトを選びます。FX SENDをオンにすると選択したエフェクト効果が得られます。アウトプット・バス(→p.26: OUTPUT BUS) が3/4に選ばれているパートでは、設定は無効になります。
- FX SEND (エフェクト・センド) ◎:パートごとにエフェクトを使用するかしないかを選びます。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。エフェクトはFX SELECTで選ばれたものが対象になります。アウトプット・バス(→p.26: OUTPUT BUS) が3/4に選ばれているパートでは、設定は無効になります。

3. MODULATION(モジュレーション)

LFOやEGなど音色に時間的な変化を与えるパラメーターです。◎: モーション・シーケンス対応。

- SPEED(スピード)◎: モジュレーション(変調)のスピードを調整します。
- DEPTH(デプス)◎: モジュレーションのかかり具合を調整します。
- TYPE(モジュレーション・タイプ)◎: モジュレーションの種類を選びます。
- DEST(ディスティネーション)◎: モジュレーション効果のかかり先(ディスティネーション)を選びます。
- BPM SYNC(BPMシンク)◎: モジュレーション効果のスピードをテンポと同期させるかどうかを設定します。

4. SYNTH OSCILLATOR(シンセ・オシレーター)

シンセ・パートの基本となる波形を作る部分です。◎: モーション・シーケンス対応。

- TYPE(オシレータ・タイプ): オシレータ(発振器)の種類を選びます。
- OSC EDIT1(オシレータ・エディット1)◎: オシレータ波形を変化させます。オシレータ・タイプによって効果は異なります。
- OSC EDIT2(オシレータ・エディット2)◎: オシレータ波形を変化させます。オシレータ・タイプによって効果は異なります。

ドラム・パートではこのパラメーターは無効になります。

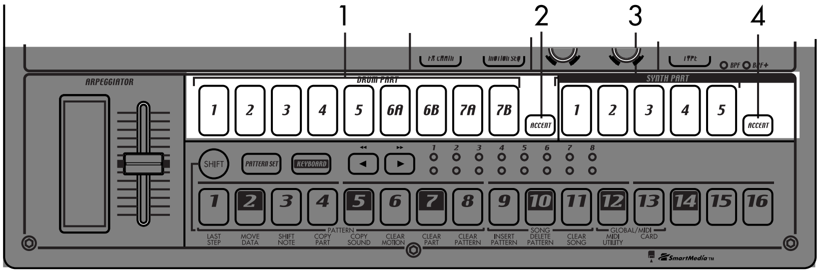
5. SYNTH FILTER (シンセ・フィルター)

シンセ・パートの音質をエディットするパラメーターです。◎: モーション・シーケンス対応。

- CUTOFF(カットオフ)◎: フィルターのカットオフ周波数を調整します。
- EG INT(EGインテンシティ)◎: フィルターのエンベロープとかかり具合を調整します。
- RESONANCE(レゾナンス)◎: フィルターのレゾナンスを調整します。
- DRIVE(ドライブ)◎: フィルターに対してのひずみ具合を調整します。
- TYPE(フィルター・タイプ)◎: フィルターの種類を選びます。

ドラム・パートではこのパラメーターは無効になります。

パート・セレクト・セクション



1. (DRUM PART)1…5、6A-6B、7A-7B(ドラム・パート・キー)

ドラム・パートを選びます。このキーを押すとパートごとに割り振られている音色を聞くことができます。

2. (DRUM PART)ACCENT(ドラム・アクセント・パート・キー)

ドラムのアクセント・パートを選びます。

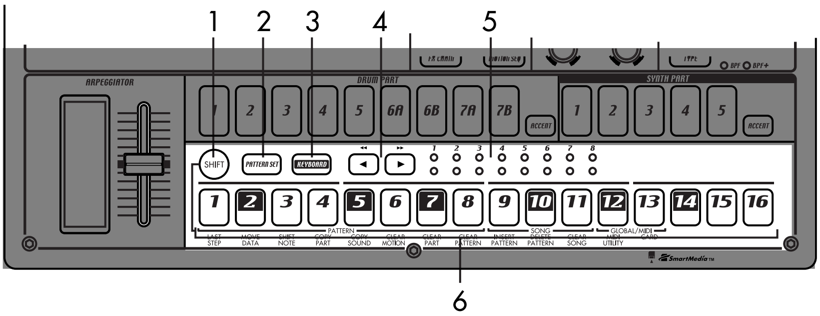
3. (SYNTH PART)1…5(シンセ・パート・キー)

シンセ・パートを選びます。

4. (SYNTH PART)ACCENT(シンセ・アクセント・パート・キー)

シンセのアクセント・パートを選びます。

ステップ・キー・セクション



1. SHIFT(シフト・キー)

他のキーと組み合わせて使用します。キーを押しながら他のキーを押すことで機能します。

SHIFT+RESETキー:パターン上の演奏データを消します(イレース)。

SHIFT+ステップ・キー:ステップ・キーの下に表示されている機能を実行します。

SHIFT+ダイヤル:値を大幅に、または細かく変更できます。(選択しているパラメーターによって異なります。)

SHIFT+PATTERNキー:パターンのコンペアを行います。

その他のキーとSHIFTキーの組み合わせについては、各パラメーター説明を参考にしてください。

2. PATTERN SET(パターン・セット・キー)

このキーを押しながらステップ・キーを押すと、それぞれのステップ・キーに登録したパターンに切り替わります(→p.60:パターン・セット)。

3. KEYBOARD(キーボード・キー)

このキーがオン(点灯)のとき、シンセ・パートで16個のステップ・キーをキーボードとして使用します(→p.20: キーボード機能)。押すたびにオン、オフを切り替えます。

4. [◀]、[▶](セレクト・キー)

キーを押して8個のセレクトLEDの点灯を切り替えることによって、下の16個のステップ・キーを最大128(16 x 8)のステップ・キーとして使用します。パターンの演奏、録音中にSHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、16ステップごとの早送り/早戻しとして動作します。

キーボード機能がオンのときは、オクターブの切り替えに使用します。

パターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループ切り替えに使用します。

また、ソング・モードでは(SHIFTキーを押すことなく)早送り/早戻しキーとして機能します。

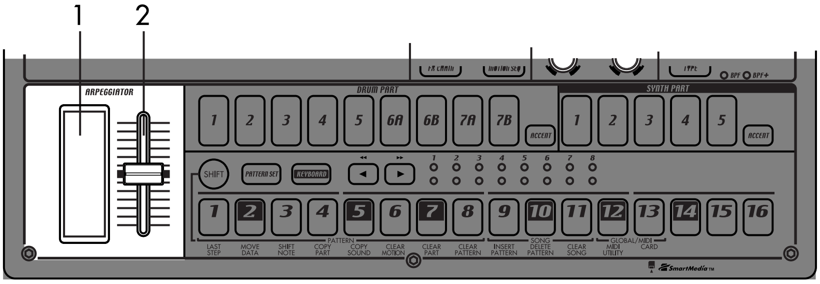
5. セレクトLED

上段のLED(緑)は演奏中のパターンの位置(レングス1から8)を表示します。
下段のLED(赤)はステップ・キーが表示している位置(レングス1から8)を表示します。
キーボード機能がオンのときは、オクターブの位置を表示します。
パターン・セット機能がオンのときは、ステップ・キーに登録したパターン・セットのグループ表示します。

6. ステップ・キー1…16

各パートのリズムやフレーズ・パターンの発音位置の変更や確認をします。
KEYBOARDキーがオンのときはキーボードとして働き、シンセ・パートの音を鳴らすことができます。
パターン・セット機能がオンのときは、登録したパターンを選択するために使用します。

アルペジエーター・セクション



1. リボン・コントローラー

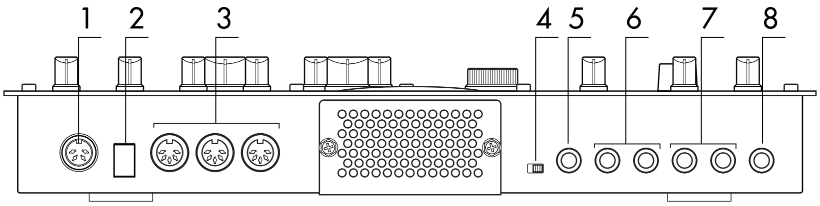
パッド部分に触れると、パート・キーで選ばれたパートの自動発音を開始します。シンセ・パートの場合は16分音符で発音し、触る位置によってゲート・タイムが変わります。ドラム・パートの場合は触る位置によって音符の分解能が変わります。

2. スライダー

スライダーを動かすと、アルペジエーターで発音する音程が変わります。なおドラム・パートを選んでいる場合には効果は得られません。

note リボン・コントローラーとスライダーの機能は、GLOBALモードの" ARP CONTROL "の設定で入れ換えることができます。(→p.71)

リアパネル



1. 〜AC9V
付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。

2. STANDBY、ON(パワー・スイッチ)
押すたびに電源のオン、スタンバイが切り替わります。

3. MIDI(MIDI端子)

IN　MIDIデータを受信する端子です。接続したMIDI機器でEMX-1をコントロールしたり、ダンプ・データを受信するとき等に使用します。

OUT　MIDIデータを送信する端子です。接続したMIDI機器をコントロールしたり、ダンプ・データを送信するとき等に使用します。

THRU　MIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま送信する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

4. MIC、LINE(マイク/ライン・ゲイン切り替えスイッチ)
オーディオ・イン端子の入力ゲインの切り替えをします。マイクを接続した場合はMIC側、シンセサイザーやオーディオ機器などを接続した場合はLINE側にします。

5. AUDIO IN(オーディオ・イン端子)
オシレーター・タイプのオーディオ・インに使用する端子です。シンセ・パートのオシレーター・タイプで"AUDIO IN+COMB"を選択したときに、ここに入力した音がオシレーターの音として使用されます。端子はモノラル端子です。

6. INDIV. OUT3、4(インディビジュアル・アウト端子)
独立(インディビジュアル)出力端子です。各パートのアウトプット・バスを3/4に設定したときに、そのパートの音を出力します。

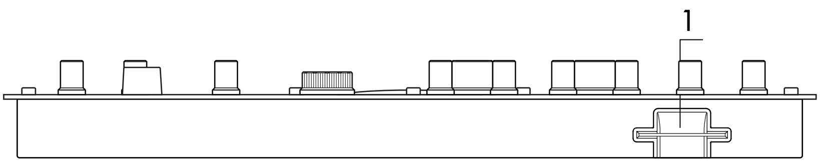
note　工場出荷時のプリセットデータのアウトプット・バスはすべてライン・アウト端子の出力(L/R)に設定されています。

VALVE FORCE(真空管)の効果はインディビジュアル・アウト端子に対しては効果がかかりません。

7. OUTPUT、L/MONO、R(ライン・アウト端子)
シグナル・コードを接続します。ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。

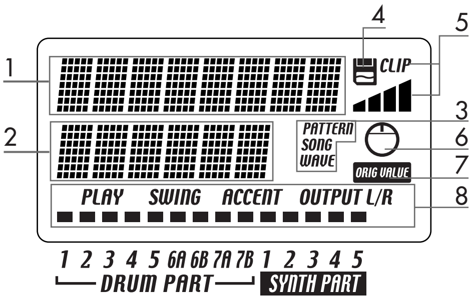
8. ヘッドホン端子
ステレオ・ヘッドホン(標準プラグ)を接続します。

フロントパネル



1. SmartMedia™(スマートメディア・スロット)
スマートメディアを挿入するスロットです。EMX-1のデータを保存したり読み込んだりするときに使用します。

ディスプレイ



1. パラメーター・ディスプレイ

パターン名、ソング名、パラメーター名などを表示します。

2. バリュー・ディスプレイ

パラメーターの値(バリュー)を表示します。

3. PATTERN、SONG、WAVEインジケーター

バリュー・ディスプレイに表示しているパターンやソング等の番号が表示されているときに、それが何のモードなのかを表示します。

4. カード・インジケーター

スマートメディア・カードを読み書きしているときに点灯します。

インジケーター点灯中はカードを取り出したり、電源を切ったりしないようにしてください。データを破壊する恐れがあります。

5. インプット・レベル・メーター

オーディオ・インの入力レベルを表示します。過大入力があると" CLIP "が点灯します。" CLIP "が点灯しないようにAUDIO IN LEVELツマミを調節します。

6. ノブ・インジケーター

ツマミを動かすとパラメーター・ディスプレイやバリュー・ディスプレイがそのツマミの情報を表示し、このインジケータが点灯します。しばらくすると消灯し、元の表示に戻ります。

7. オリジナル・バリュー・インジケーター

現在動かしているツマミ等が、パターンに記憶されている値(オリジナル・バリュー)と同じになると点灯します。

8. パート・ステータス・インジケーター

以下のパラメーターのパートごとの状態(ステータス)を表示します。

PLAY: 各パートのミュート状態を表示します。
オン(点灯): ミュートしていないパートを示します。
オフ(消灯): ミュートしているパートを示します。

SWING: スイングが有効なパートを表示します。設定および表示はパート・エディット・モードのSWING SWで行います。
オン(点灯): スイングが有効なパートを示します。
オフ(消灯): スイングが無効なパートを示します。

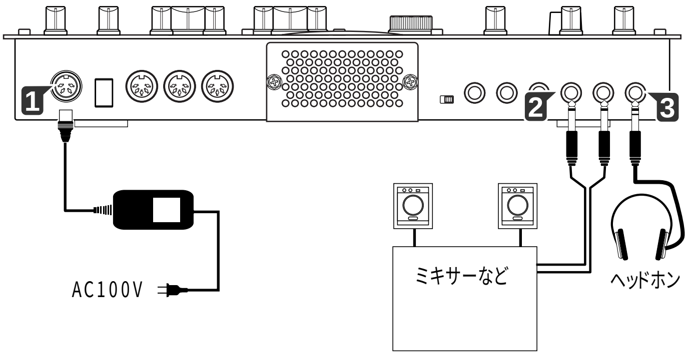
ACCENT: アクセントが有効なパートを表示します。設定および表示はパート・エディット・モードのACCENT SWで行います。
オン(点灯): アクセントが有効なパートを示します。
オフ(消灯): アクセントが無効なパートを示します。

OUTPUT L/R:
各パートの出力端子を表示します。設定および表示はパート・エディット・モードのOUTPUT BUSで行います。
オン(点灯): ライン・アウト端子(L/MONO、R)から出力するパートを示します。
オフ(消灯): インディビジュアル・アウト端子(INDIV. OUT3、4)から出力するパートを示します。

3.基本操作

演奏の準備

接続



各接続は、必ず電源を切った状態で行ってください。不注意に操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

1. 付属のAC/AC パワー・サプライを本体の～AC 9V端子に接続し、AC/AC パワー・サプライをコンセントに差してください。

必ず本体に接続してから、AC/ACパワー・サプライをコンセントに差してください。

2. 標準プラグのシグナル・ケーブルをEMX-1のライン・アウト端子（L/MONO、R）に差し込み、ミキサーやパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー）と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO側に接続してください。
3. ヘッドホンを使う場合は、ヘッドホン端子にヘッドホンのプラグを差し込んでください。

note　ヘッドホンを接続しても、ライン・アウト端子からの出力音はカットされません。

電源を入れる、切る

電源を入れるときは

1. 接続を確認します。
2. パワー・スイッチをオンにします。
3. EMX-1のマスター・ボリュームを少し上げ、ドラム・パート・キーを叩いて音を出し、正しく接続されているかどうかチェックします。
4. EMX-1のマスター・ボリュームや、ミキサー、パワード・モニター側のゲインやフェーダー等で適度な音量に調整します。

電源を入れてから1分間程度は、真空管の動作が安定しません。その間、TUBE GAINツマミを絞っていても出力音がひずむことがあります。

電源を切るときは

1. マスター・ボリュームを最少に絞ります。
   接続している機器のボリュームも最少にします。
2. ディスプレイのカード・インジケーターが**点灯していない**ことを確認します。
3. パワー・スイッチを押して、スタンバイにします。
   長時間使わないときなどは、AC/AC パワー・サプライのプラグをコンセントから抜いてください。

デモ・ソングを聴く

本機にはデモ・ソングが保存してあります。デモ・ソングを聴いて本機の音色や可能性を確認してみましょう。

1. **SONG**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"（ソング名）"を表示します。
3. ダイヤルを回してソングを選びます。
4. **PLAY/PAUSE**キーを押すと、ソングが演奏開始します（キーが点灯）。

演奏を途中で一旦停止するには

PLAY/PAUSEキーを押します（キーが点滅）。

再開するには

もう一度**PLAY/PAUSE**キーを押します（キーが点灯）。

演奏を止めるには

STOP/CANCELキーを押します。

工場出荷時のプリセット・データは、TUBE GAINツマミが" 0 "のときに最適な音質で再生するように作成してあります。

デモ・ソング・リスト

S.01	Tales of the Epic / KORG
S.02	Garage / Oliver Munyak
S.03	Knob Twister / James Bernard
S.04	Smooth MX / James Sajeva
S.05	Butterflyz / Chris Petti
S.06	Jack! / Oliver Munyak

4. パターン・モード

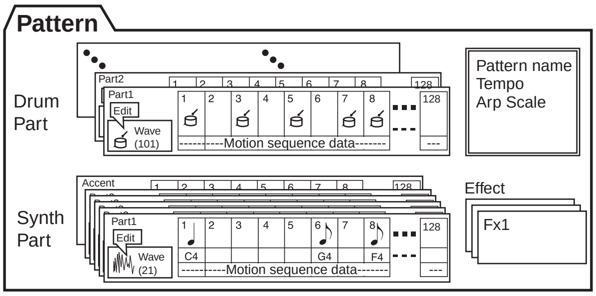
パターンを演奏する

パターン（PATTERN）とは

パターンとは、ドラム・パート（ドラム音色）で作るリズム・パターンと、シンセ・パート（シンセ音色）で作るフレーズ・パターンを組み合わせて、一区切りの演奏に仕上げたものです。

本機は256のパターンを作成し保存することができます。1つのパターンは16のパートから成り立っています。各パートの音色に加えて、エフェクトの設定やフレーズ、ツマミの動きを録音するモーション・シーケンスを記録することができます。

パートとは(→p.22)

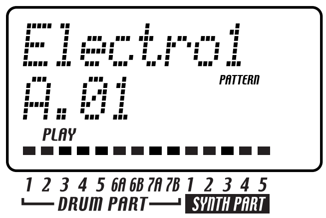


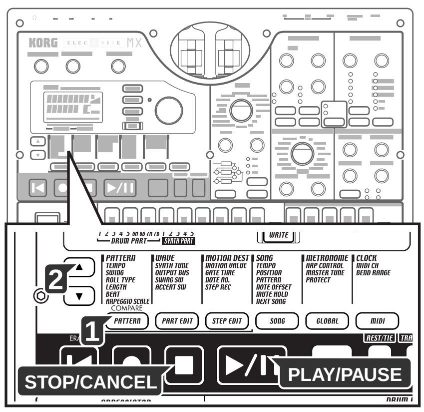
パターンを演奏する

演奏を開始するには

1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“*(パターン名)*”を表示します。
3. **PLAY/PAUSE**キーを押してパターンを演奏します（キーが点灯）。
   パターンが終わったら、そのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。

note パターンに合わせてキーボード機能を使って、ステップ・キーで演奏したり、ドラム・パート・キーを押したり、ツマミやキーを動かして音色を変化させることができます。また、パターン・モードの各機能を1つの演奏テクニックとして使うと、幅広い表現が可能です。





演奏を途中で一旦停止するには

PLAY/PAUSEキーを押します（キーが点滅）。

演奏を再開するには

もう一度**PLAY/PAUSE**キーを押します（キーが点灯）。

演奏を止めるには

STOP/CANCELキーを押します。

パターンを選ぶ

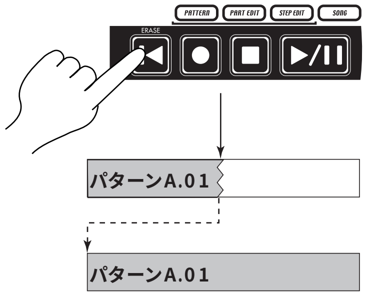
1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“ (パターン名) ”を表示します。
3. ダイヤルを回してパターンを選びます。
   ダイヤルを使ってA.01～A.64、B.01～B.64、C.01～C.64、D.01～D.64までの合計256パターンから選びます。
   パターンは演奏中に選択することもできます。

演奏中のパターンを確認するには

PATTERNキーが点灯しているときに、**PATTERN**キーを押すと、ディスプレイに現在選択中の“ (パターン名) ”が表示されます。

パターンの先頭から演奏するには

演奏中に**RESET**キーを押すと、強制的にパターンの先頭から演奏します。



note 外部の音声と合わせて演奏するには、**TAP**キーによりテンポを合わせてから、フレーズごとの頭に**RESET**キーを押して合わせることで、MIDIを使わずに同期演奏することができます。

パターンが切り替わるタイミングについて

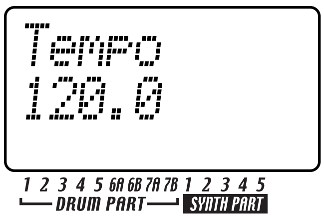
演奏中にパターンを切り替えると、現在演奏中のパターンが最後のステップを演奏した後に切り替わります。パターンが切り替わるまでは、ディスプレイに次に演奏されるパターン名が点滅します。

演奏中にパターンを切り替えときに、エフェクトの設定によっては、ノイズや不要な発音をしたり、エフェクト音が発音されない場合があります。

パターンの切り替え前と後で同じエフェクトが使ってるときで設定値が異なる場合、そのツマミを回したときと同様の発音をします。

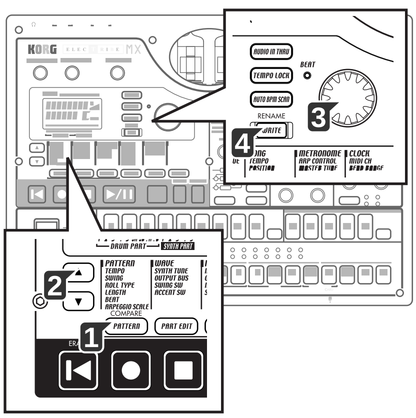
演奏テンポを決める

TEMPO .... 20.0...300.0



ダイヤルでテンポを変更するには

1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押して、パラメーター・ディスプレイに“ Tempo ”を表示します。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。
4. 変更したテンポを保存する場合はライトします。（→p.60「パターンを保存する」）



テンポを変更したパターンは、ライトをしないで他のパターンに切り替えると変更前の設定に戻ります。

TEMPO LOCKキーがオフ（キーが消灯）のとき、ここで変更したテンポは、パターンを切り替えると、切り替えた先のパターンのテンポに変わります。

さらに細かくテンポを変更するには

SHIFTキーを押しながらダイヤルを回すと、小数点以下の単位で変更できます。

TAPキーを押してテンポを変更するには

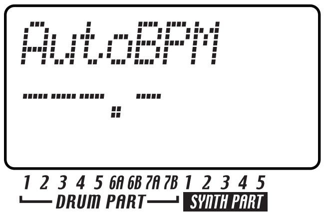
パターンの演奏中に、変更したいテンポの4分音符のタイミングで、**TAP**キーを2回以上続けて押します。キーを押した間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。



AUDIO IN端子からの入力音のテンポを計測するには

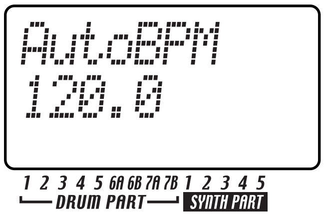
AUDIO IN端子からの入力音声のテンポを自動的に検出し、本機のテンポに設定することができます。

1. **AUTO BPM SCAN**キーを押すと計測を開始します。（キーが点灯）パラメーター・ディスプレイに“ AutoBPM ”と表示します。
このときテンポの設定は元のままです。



2. 計測が終了すると**AUTO BPM SCAN**キーが点滅します。
ディスプレイに測定したテンポの値が表示されます。

note 計測中に、テンポを確定できない場合は、テンポ値の表示が消え、“ ---.- ”と表示されます。



3. **AUTO BPM SCAN**キーを押すとテンポを決定し、“ TEMPO ”に測定されたテンポに設定します。
キャンセルするときは、**TAP**キーまたは**TEMPO LOCK**キーを押します。テンポ値は測定前の値になります。または[▲][▼]カーソル・キーや他のモード・キーを押しても設定はキャンセルできます。

パターンを切り替えてもテンポの値を継続するには

TEMPO LOCKキーがオフ（キーが消灯）のときは、演奏中にパターンを切り替えると、切り替えたパターンに設定されているテンポに変更されます。現在のテンポを維持したままにするときは**TEMPO LOCK**キーをオン（キーが点灯）にしてください。

note **TEMPO LOCK**キーがオンのときは、演奏を止めてもテンポが維持されます。それぞれのパターンに記憶しているテンポに戻すには、**TEMPO LOCK**キーをオフ（キーが消灯）にした後、再度パターンを選び直してください。

TEMPO LOCKキーの状態を、パターン・データとして保存することはできません。

パートの音を演奏する

パート(PART)とは

パートとは、音色とリズムまたはフレーズ・パターン、エフェクトのオン、オフ、モーション・シーケンス等で構成されたパターンを作るための最小単位です。

パートごとに音色を加工することができ、リズム、フレーズ・パターン、モーション・シーケンス等もパートごとに記録できます。

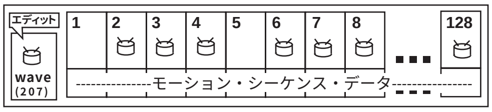
(→p.29「音色をエディットする」)

パートには次の種類があり、合計16のパートがあります。

・ドラム・パート(1～5、6A-B、7A-B)

ドラム音色とリズム・パターン(発音タイミング)、モーション・シーケンス等。

ドラム・パート



・シンセ・パート(1～5)

シンセ音色とフレーズ・パターン(トリガー、ノート・ナンバー、ゲート・タイム)、モーション・シーケンス等。

シンセ・パート



・アクセント・パート(ドラム、シンセ)

パターンの音量の強調ポイント(アクセント)、モーション・シーケンス。

キーを押してパートの音を演奏する

ドラム・パート・キーを押したり、シンセ・パートを選んで**KEYBOARD**キーをオンにしてステップ・キーを押すと、そのパートの音を出すことができます。
パートの音色はパターンごとに異なります。

ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

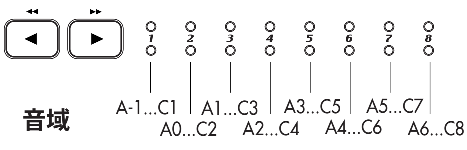
ドラム・パートの音を出す

ドラム・パート・キー1から7Bを押すと各キーに割り当てた音色で発音します。

ドラム・アクセント・パート・キーは押しても発音しません。
ドラム・パート6Aと6B、または7Aと7Bは同時に発音することはできません。

シンセ・パートの音を出す(キーボード機能)

1. シンセ・パート・キーの1～5のいずれかを押します(キーが点灯)。
2. **KEYBOARD**キーが点灯していることを確認します。点灯していないときはキーを押して点灯します。
3. ステップ・キーを鍵盤として、演奏することができます。オクターブを変更をするにはセレクト・キーを押します。
   点灯するセレクトLED(下段赤)により音域は変わります。



シンセ・アクセント・パート・キーは押しても音は出ません。
シンセ・パート・キーの1～5のいずれかが選ばれてないとKEYBOARDキーのオン、オフはできません。

各シンセ・パートはモノフォニックです。同時に複数の音(ポリフォニック)を鳴らすことはできません。

パートを選ぶ

エディットやキーボード機能を使った演奏を行うパートを、パート・キーで選びます。

ドラム・パート

ドラム・パート・キーを押すとアサインされた音が出て、そのパートが選ばれます（パート・キーが点灯）。
このとき、ステップ・キーにはそのパートのリズム・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。また、演奏中は演奏しているステップも同時に点灯表示します。

ドラム・パート・キーを押して発音させたときは、アクセントがオンのときの音量で音が出ます。

演奏中に音を出さずに選ぶときは

SHIFTキーを押しながらドラム・パート・キーを押してください。

シンセ・パート

シンセ・パート・キーを押すとキーが点灯し、そのパートが選ばれます。
このとき、ステップ・キーの表示は**KEYBOARD**キーのオン、オフにより異なります。

オン（点灯）：演奏中に選んだパートが発音するタイミングで音程に対応するキーが順次点灯します。
オフ（消灯）：パートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯します。

アクセント・パート

アクセント・パート・キーを押すと、キーが点灯しそのパートが選ばれます。このとき、ステップ・キーには、そのアクセント・パターンのアクセント・オンの位置が点灯表示します。

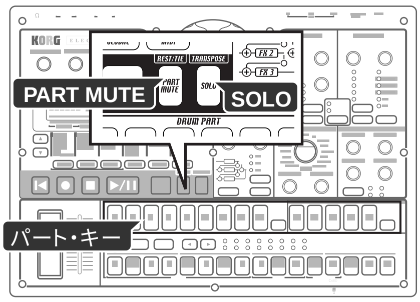
パートをミュートする

パートをミュート（音を一時的に消音）することができます。

1. **PART MUTE**キーを押しながら、ミュートするパート・キーを押します。(**PART MUTE**キーが点灯)。
2. **PART MUTE**キーを押している間は、パート・ステータス・インジケーターで各パートのミュート状態を確認できます。ミュートしていないパート・キーは点灯し、ミュートしているパート・キーは消灯します。複数のパートをミュートすることもできます。

note **SHIFT**キーを押しながら、いずれかのパート・キーを押すと、押したパート（ドラムまたはシンセ）のすべてキーのオン/オフができます。

3. すべてのミュートの設定を解除するには、**SOLO**キーを押します。パート単位でのミュートを解除するには、解除したいパート・キーを押します。



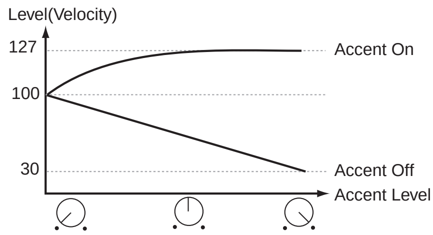
パートをソロにする

特定のパートだけを演奏することができます。

1. **SOLO**キーを押しながらパート・キーを押すと、そのパートのみの音を出すことができます（キーが点灯）。
2. **SOLO**キーが点灯中に他のパート・キーを押すとそのパートがソロになります。
3. 複数のパートをソロ演奏するときは、**SOLO**キーを押しながら、演奏するパートを選んでください。また、**SOLO**キーが点灯しているときに**SOLO**キー（または、**PART MUTE**キー）を押しながら各パート・キーを押すとソロ・パートの増減ができます。
4. **SOLO**キーを押して、そのまま離すとソロ機能とミュート機能を解除します（キーが消灯）。

note **SHIFT**キーを押しながら、いずれかのパート・キーを押すと、押したパート（ドラムまたはシンセ）のすべてキーのオン/オフができます。

パターンにアクセントを加える



アクセントを設定するには

ドラム・パート、シンセ・パートにそれぞれ独立してアクセント効果（音量の強調）をかけることができます。

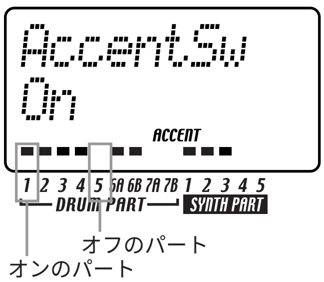
アクセントがオンのときに各パートの同じ位置（ステップ）にある音を強調します。

1. それぞれのアクセント・パート・キーを押すと、ステップ・キーにアクセントで強調する位置を表示します。
2. 各ステップ・キーは押すたびにオン、オフが切り替わり、アクセントのパターンを簡単に作ることができます。演奏して音で確認しながらパターンを作ってください。
3. アクセントの度合いはパート・コモン・セクションのレベル・ツマミで設定します。右に回すほどオンとオフとの差が大きくなり、左に回し切ると効果はなくなります。演奏して音で確認しながら設定してください。

アクセント・パート・キーだけを押しても音は出ません。また、パート・キーを叩いて発音した場合はアクセント・オン（強調された音）で発音します。
アクセントのかかり具合の確認をするときはパターンを演奏しながら行ってください。

“ ACCENT SW ”をオフに設定しているパートは、アクセントの効果が無効になります。

アクセントをかけるパートを設定するには



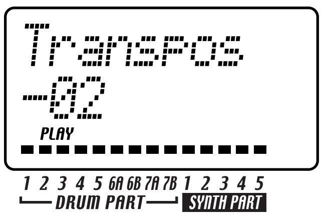
ACCENT SW .... On, Off

パートごとにアクセントを有効 / 無効にすることができます。

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Accent Sw ”を表示します。この状態で、各パートのアクセントの有無はディスプレイ下部に■で表示されます。設定するパート・キーを押して、ダイヤルを回すとオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。

アクセント・スイッチの設定はクリア・パターンを実行すると全パート、“ On ”になります。**（→p.55）**

フレーズを移調する（トランスポーズ）



TRANSPOSE .... -24...24

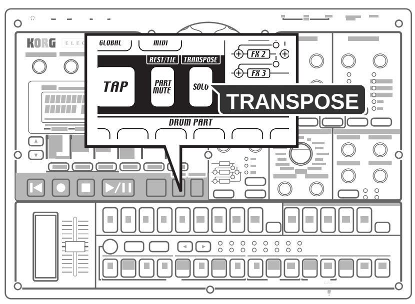
シンセ・パート１～５のフレーズの移調を行います。

1. **TRANSPOSE**キーを押している間、ディスプレイに現在のトランスポーズの状況を表示します。
2. **TRANSPOSE**キーを押しながらダイヤルを回すと、半音単位でフレーズを移調します。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブの移調になります。

   移調をしたときは、**TRANSPOSE**キーが点滅します。値を“ 0 ”にすると消灯します。

   TRANSPOSEキーを押しながら、ステップ・キーやセレクト・キーを押して移調することもできます。

   TRANSPOSEキーを押しながらのステップ・キーでの移調ではステップ・キー４のＣが基準になります。



ソロ演奏に設定したときは、TRANSPOSEキーを押しても点灯のままで点滅になりません。ソロ演奏の設定を解除すると点滅になります。

トランスポーズの値はパターンに保存できません。電源を入れ直すと値が0になります。

シンセ・パートにPCMのChord Set（コード・セット）カテゴリーのウェーブ（→p.39）を選んでいるときは、トランスポーズを設定したときに、コードやオクターブが変わる場合があります。

パターンをスイングさせる

スイング量を設定するには

SWING .... 50...75

スイングの設定をすると、演奏中のステップの発音タイミングがずれます。これによりストレートな16ビートから、微妙にハネたシャッフルのノリまで表現することができます。

スイングの値は50から75(%)で、偶数ステップの発音のタイミングを設定します。50では完全な16ビート、66でシャッフルになります。

また、パート・エディット・モードのSWING SWにおいて、スイングを有効/無効にするパートを選択することができます。

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Swing ”を表示します。

   ダイヤルを回してスイング量を設定します。

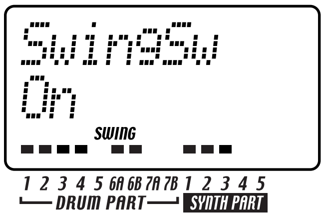
ビートの設定が“ 8Tri ”(♪$_{3}$x12)や“ 16Tri ”(♪$_{3}$x12)になっている場合はスイングの設定は無効です。

スイングするパートを設定するには

SWING SW .... On, Off

パートごとにスイングを有効/無効にすることができます。

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ SwingSw ”を表示します。
3. このとき各パートのスイングのオン/オフはディスプレイ下部に■で表示されます。設定を変更するパート・キーを押して、ダイヤルを回すとオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。



SWING SWの設定はクリア・パターンを実行すると全パート、“ On ”になります。（→p.53）

パートの音をロールして鳴らす

ロールするパートを設定するには

ROLL ....

パートごとのロール（連打）効果のオン（点灯）、オフ（消灯）を切り替えます。

ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプ、スイング値によって決まります（→「ロール・タイプの設定するには」）。

1. ロールするパート・キーを押します。
2. **ROLL**キーを押します(キーが点灯)。再生するとそのパートがロール再生します。

   停止中に**ROLL**キーがオンの状態でパート・キーを押し続けると、押している間そのパートの音がロール再生をします。

ロール・タイプを設定するには

ROLL TYPE 2, 3, 4

ROLLキーがオンのときに、1ステップ間の1回のトリガーで何回発音するかを設定します。ロール・タイプを設定すると、パートごとにロール

がオンになっているステップが分割されて発音します。分割数は2、3、4の設定ができます。

1. **PATTERN**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ RollType ”を表示します。
3. ダイヤルを回してロール・タイプを設定します。

外部MIDI機器によるノート・オン情報に対して、ロールをかけることはできません。

パートの出力を振り分ける

OUTPUT BUS .... L/R, 3/4

パートごとに音の出力先をライン・アウト端子(L/MONO、R)またはインディビジュアル・アウト端子(3、4)に設定することができます。

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ OutBus ”を表示します。このとき各パートの出力先の状況が、ディスプレイ下部に■で表示されます。
3. 設定するパートのパート・キーを押して、ダイヤルを回すとL/R(点灯)、3/4(消灯)が切り替わります。

OUTPUT BUSの設定はクリア・パターンを実行すると全パート、“ L/R ”になります。**(→p.53)**

ひずみを加え音圧を上げる

TUBE GAIN ....

ライン・アウト端子からの出力信号を、真空管に通すレベルを調整します。マスターを絞った場合でも、**TUBE GAIN**ツマミを調節することでひずみ具合を調整できます。

真空管による“ ひずみ ”が強調されます。

TUBE GAINツマミを上げすぎると外部スピーカー・システム等を破損する恐れがありますので注意してください。

インディビジュアル・アウト端子(3、4)の出力音には効果がありません。

アルペジエーターを使う

アルペジエーターを使って演奏する

ドラム・パートを演奏するには

1. 演奏するドラム・パートを選びます。
2. リボン・コントローラーに触れると選んだパートの音が自動的に演奏されます。触れる位置によって連続発音するタイミングが変わります。発音するスピードは設定しているテンポによって変わります。

note　ARP CONTROL(→p.71)を“ Revers ”に設定したときは、スライダーで発音するタイミングが変ります。

シンセ・パートを演奏するには

1. 演奏するシンセ・パートを選びます。
2. ステップ・キーでアルペジエーターで演奏する音階を設定します。
例えば、ドミソと演奏する場合には、ドを押しながら、ミとソの鍵盤を押します。
3. リボン・コントローラーに触れると、選んだパートの音が自動的に演奏されます。触れる位置によってゲートタイムが変化します。発音するスピードは設定されているテンポによって変わります。
このとき、リボン・コントローラーに触れ直すごとにアルペジエーターで演奏する音階はリトリガーします。**SHIFT**キーを押しながら、リボン・コントローラーに触れるとリトリガーしません。
4. スライダーを操作すると、“ ARPEGGIO SCALE ”で設定した音階に沿って音程が変化します。

note　リボン・コントローラーとスライダーの操作機能は、入れ換えることができます。(→p.71「アルペジエーター機能の操作を反転する」)

センター・ノートを設定するには

アルペジエーター機能をシンセ・パートで使うときに、スライダー中央の位置をどの音(センター・ノート)で鳴らすかを決めます。この設定はパターンを保存するときに一緒に保存されます。

1. パターン・モード・キーを押します。
2. シンセ・パートのどれかを選択し、キーボード機能をオンにします。
3. [◀][▶]セレクト・キーで音域を設定し、センター・ノートにしたいステップ・キーを1つだけ押します。
4. パターンを保存します。

この設定時のスライダーの位置は、設定に影響しません。

ARP CONTROL(→p.71)の設定が“ Revers ”選択の場合は、リボン・コントローラーの中央を触ったときの音がセンター・ノートになります。

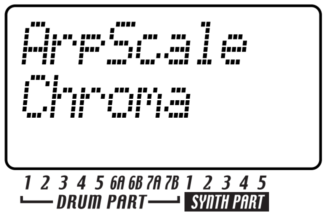
1 2 3 4 5 6 7 8

アルペジエーターのスケールを変えるには

ARPEGGIO SCALE .... Chroma...Octave

アルペジエーター・セクションをシンセ・パートで使用したときに、スライダーを操作して演奏されるスケールを変えることができます。

1. **PATTERN** キーを押します(キーが点灯)。
2. [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"ArpScale"を表示します。
3. ダイヤルを回してスケールを設定します。
   設定内容は以下の表を参照してください。



アルペジエーター・スケール・リスト

No.	Display	Scale [Key C]	Scale Name
1.	Chroma	C, Db, D, Eb, E, F, Gb, G, Ab, A, Bb, B, C	Chromatic
2.	Ionian	C, D, E, F, G, A, B, C	Ionian
3.	Dorian	C, D, Eb, F, G, A, Bb, C	Dorian
4.	Phrygi	C, Db, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Phrygian
5.	Lydian	C, D, E, F#, G, A, B, C	Lydian
6.	MixLyd	C, D, E, F, G, A, Bb, C	Mixolydian
7.	Aeolia	C, D, Eb, F, G, Ab, Bb, C	Aeolian
8.	Locria	C, Db, Eb, F, Gb, Ab, Bb, C	Locrian
9.	MBlues	C, Eb, E, G, A, Bb, C	Major Blues
10.	mBlues	C, Eb, F, Gb, G, Bb, C	minor Blues
11.	Dim	C, D, Eb, F, F#, G#, A, B, C	Diminish
12.	ComDim	C, Db, Eb, E, F#, G, A, Bb, C	Combination Diminish
13.	MPenta	C, D, E, G, A, C	Major Pentatonic
14.	mPenta	C, Eb, F, G, Bb, C	minor Pentatonic
15.	Raga1	C, Db, E, F, G, Ab, B, C	Raga Bhairav
16.	Raga2	C, Db, E, F#, G, A, B, C	Raga Gamanasrama
17.	Raga3	C, Db, Eb, F#, G, Ab, B, C	Raga Todi
18.	Spansh	C, Db, Eb, E, F, G, Ab, Bb, C	Spanish Scale
19.	Gypsy	C, D, Eb, F#, G, Ab, B, C	Gypsy Scale
20.	Arabia	C, D, E, F, Gb, Ab, Bb, C	Arabian Scale
21.	Egypt	C, D, F, G, Bb, C	Egyptian Scale
22.	Hawaii	C, D, Eb, G, A, C	Hawaiian Scale
23.	Pelog	C, Db, Eb, G, Ab, C	Bali Island Pelog
24.	Japan	C, Db, F, G, Ab, C	Japanese Miyakobushi
25.	Ryukyu	C, E, F, G, B, C	Ryukyu Scale
26.	Whole	C, D, E, Gb, Ab, Bb, C	Wholetone
27.	m3rd	C, Eb, Gb, A, C	m3rd Interval
28.	M3rd	C, E, Ab, C	M3rd Interval
29.	4th	C, F, Bb, C	4th Interval
30.	5th	C, G, C	5th Interval
31.	Octave	C, C	Octave Interval

工場出荷時のプリセット・パターンは、シンセ・パート5の音がアルペジエーターに最適に発音するようにセンター・ノートと"ARPEGGIO SCALE"が設定してあります。

音色をエディットする

オシレーターやレベルやパンなどのツマミ、エフェクトやアンプEG等のキーでエディットして各パートの音色を作ります。ドラム・パートにはドラム音色を中心としたウェーブを選択できます。シンセ・パートにはシンセ音色のウェーブを選ぶことができます。
パターンを演奏しながら、エディットすることもできます。また、各ツマミの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます(→p.75「MIDIモード」)。
ここで変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します(→p.62「パターンを保存する」)。

各パートごとで有効なツマミが異なります(→p.29、31「パート音色のエディット」)。

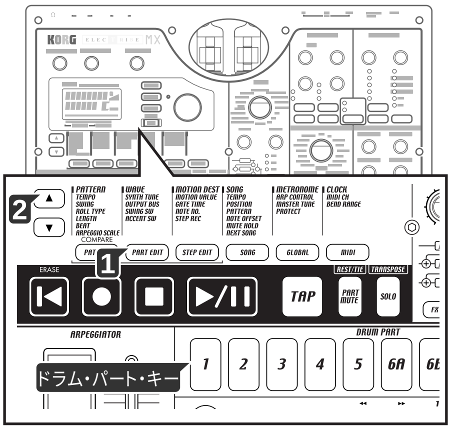
モーション・シーケンスが動作しているツマミがあるときは、うまく音色が変更できない場合があります。モーション・シーケンスをオフにしてエディットしてください(→p.57「モーション・シーケンスを演奏する」)。

ドラム・パート音をエディットする

ウェーブをアサインするには

WAVE .... 1...207

1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイに"(ウェーブ名)"を表示します。
3. ウェーブをアサインするドラム・パート・キーを押します(キーが点灯)。そのキーにアサインされているウェーブの名前がディスプレイに表示されます。
4. パート・キーを押して音を確認しながら、ダイヤルを回してウェーブを選びます。



パート・コモン

PITCH.. -63...+63

ウェーブの再生ピッチを指定します。ピッチを高くすると速く再生され、低くすると遅くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。

ピッチを高く設定すると、ノイズが発生することがあります。

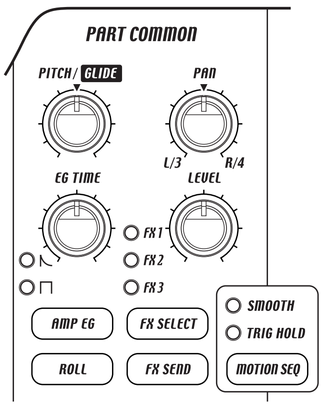
ツマミの値	ピッチ	ピッチ例(入力音C3)
+63	2オクターブ	C5
+41、43...59、61	:	C#4、D4...A#4、B4
+39	1オクターブ	C4
+9、12...33、36	:	D3、D#3...A#3、B3
+6	半音上げ	C#3
0(センター)	±0	C3
−6	半音下げ	B2
−9、−12...−36	:	A#2、A2...C#2
−39	−1オクターブ	C2
−41、−43...−61	:	B1、A#1...C#1
−63	−2オクターブ	C1

EG TIME .... 0...127

EGが減衰する時間を設定します。"AMP EG"の設定によって音量の減衰の仕方が変化します。

PAN .... L63...R63

ステレオの定位(パンポット)を設定します。ツマミの位置がセンターのとき、定位は中央です。左に回すと定位がL、右に回すとRにかわります。



LEVEL .... 0...127
出力レベルを調整します。右へ回すほど大きくなります。

AMP EG .... ⌊, ⊓
アンプEGの動作を切り替えます。キーを押すごとに切り替わります。
"⌊": "EG TIME"で設定した時間で減衰して消えます。
"⊓": "EG TIME"で設定した時間で音が消えます。

ROLL .... On, Off
パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。ロールがオンのときにパート・キーを押し続けると、押している間ロール再生をします。
ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプ、スイング値によって決まります。

(→p.25「ロール・タイプを設定する」)

FX SELECT FX1, FX2, FX3
効果をかけるエフェクトを1つ選びます。キーを押すたびにエフェクトが切り替わります。
エフェクト・センド(FX SEND)をオンにすると選択したエフェクトの効果が得られます。アウトプット・バスが3/4に選んでいるパートには、エフェクトの効果はかかりません。

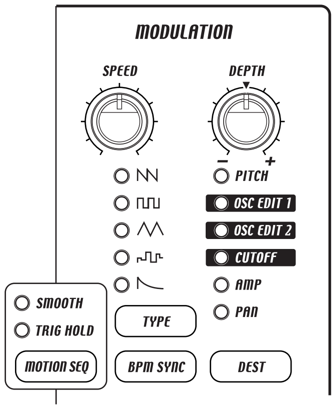
(→p.26「パートの出力を振り分ける」)

FX SEND .... On, Off
エフェクトを使用するかしないかを選びます。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。エフェクトはFX SELECTで選んだものが対象になります。アウトプット・バスが3/4に選んでいるパートには、エフェクトの効果はかかりません。

(→p.26「パートの出力を振り分ける」)

モジュレーション

LFOやEGなど音色に時間的な変化を与えるパラメーターです。



SPEED .... 0...127
モジュレーション(変調)のスピードを調整します。BPM SYNCがオン時は、テンポに同期します。設定値は8/1～1/64になります。

DEPTH .... -63...+63
モジュレーションのかかり具合を調整します。

TYPE .... (のこぎり波), (矩形波), (三角波), (S&H), (EG)
モジュレーションの種類を選びます。
EG以外は周期的にモジュレーション効果が変化します。EGは、発音時に最大になり徐々に効果が減衰していきます。
モジュレーション・タイプが"⋀⋀"のときはトリガーによってモジュレーションの位相がリセットされません。それ以外のタイプはトリガーごとに位相がリセットされます。

DEST .... PITCH, AMP, PAN
モジュレーション効果をかけるパラメーターを選びます。

BPM SYNC .... On, Off
モジュレーション効果の周期をテンポに同期させる場合はオンにします。点灯時は同期します。

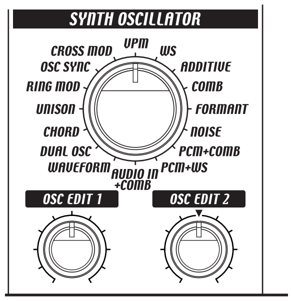
ドラム・パートの6Aと6B、7Aと7Bは独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。

ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンスが機能しています。

シンセ・パート音をエディットする

シンセ・オシレーター

ここではオシレーターの各設定を行います。



SYNTH OSCILLATOR TYPE ....

OSCILLATOR TYPEツマミを回してシンセ・オシレーター・タイプを選択します。アナログ・シンセサイザーに代表される波形など、16種類のオシレーター・アルゴリズムを搭載しています。

オシレーターの内容についてはオシレーター・タイプ・リスト（→p.34）を参照してください。

オシレーターのPITCH、WAVE、OSC EDIT1、OSC EDIT2の組み合わせによってはノイズが発生する場合があります。

WAVE ....

シンセ・パートにアサインするウェーブを設定します。ここで選択できるシンセ用のウェーブは、選択するシンセ・オシレーター・タイプ(SYNTH OSCILLATOR TYPE)によって変わります。

1. **PART EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して“（ウェーブ名）”を表示します。
3. ウェーブをアサインするシンセ・パート・キーを押します(キーが点灯)。そのキーにアサインされているウェーブの名前がディスプレイに表示されます。
4. **KEYBOARD**キーをオンにして、ステップ・キーを押して音を確認しながら、ダイヤルを回しウェーブを選びます。シンセ・オシレーター・タイプ(SYNTH OSCILLATOR)によって選択できる波形が変わります。

OSC EDIT1 ....

オシレーター・タイプごとに決められたオシレーターのパラメーターを調整します。

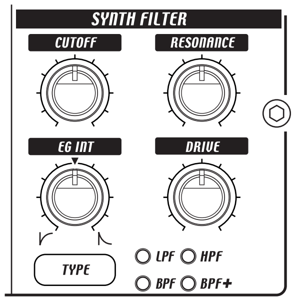
OSC EDIT2 ....

オシレーター・タイプごとに決められたオシレーターのパラメーターを調整します。

オシレーターのPITCH、WAVE、OSC EDIT1、OSC EDIT2の組み合わせによってノイズを発生することがあります。

シンセ・フィルター

ここではオシレーターで作られた波形をひずませたりして音色を加工します。



CUTOFF .... 0...127

フィルターのカットオフ周波数を調整します。フィルター・タイプの選択に応じて効果が変わります。

設定によっては音がひずんだり、ほとんど音が聞こえなくなる場合があります。

EG INT .... -63...+63

EG(エンベロープ・ジェネレーター)でカットオフ周波数を変化させる深さと方向を設定します。EGはトリガーがオンになった瞬間(ステップ・キーを押した瞬間)にスタートします。ツマミをセンターにすると効果はありません。

あるステップのゲート・タイムの長さが、後のステップの発音タイミングを越えると後のステップの方の発音ではEGがリトリガーされません。

RESONANCE .... 0...127

カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。レゾナンスを上げた状態でカットオフのツマミを動かしたり、EG INTやEG

TIMEを調整したりすると「ミャオーン」といったアナログ・シンセ特有の音が出ます。

レゾナンスを高く設定すると、カットオフ周波数や弾いた音程によっては音がひずむ場合があります。

DRIVE .... 0...127

フィルターに対してのひずみ具合を調整します。シンセ・フィルターのカットオフやレゾナンスと組み合わせてひずませることで元波形に含まれなかった倍音を生成することができます。

TYPE .... LPF, HPF, BPF, BPF+

フィルターの種類を選びます。

LPF(ロー・パス・フィルター): 高域をカットし、音色を丸めます。
HPF(ハイ・パス・フィルター): 低域をカットし、音色をシャープにします。
BPF(バンド・パス・フィルター): 特定の周波数付近の帯域のみ出力します。
BPF+(バンド・パス・フィルター・プラス): バンド・パス・フィルターで特定の周波数を通過させたものに元の波形を加えます。

パート・コモン

EG TIME .... 0...127

EGが減衰する時間を設定します。

AMP EGが"◺"のとき、フィルターのEG INTが0以外のときに有効です。

GLIDE .... 0...127

ゲート・タイムの長さが、次の発音のタイミングを超えた場合、トリガーしないで前の音から次の異なる音程へのピッチ変化を滑らかにつなぐ機能をグライドといいます（ポルタメントともいいます）。

値を上げるほど、目的のピッチになるまで時間がかかります。逆に値を0にすると目的の音にするまで時間がかからず、また再発音しないことからベース等のレガート奏法のシミュレート等に適した使い方ができます。

次の音が弾かれてから、その音に到達するまでの時間を、パターンのテンポに同期します。

ROLLキーがオン（点灯）のときはグライド効果は解除されます。

PAN .... L63...R63

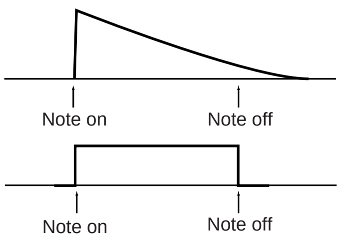
LEVEL .... 0...127

これらの設定はドラム・パートと同様の働きをします（→p.29、30）。

AMP EG .... ◺, ⊓

アンプEGの動作を切り替えます。キーを押すごとに切り替わります。

"◺": "EG TIME"で設定した時間で減衰して消えます。
"⊓": EGで音量が減衰しません。



ROLL .... On, Off

FX SELECT FX1, FX2, FX3

FX SEND .... On, Off

これらの設定はドラム・パートと同様の働きをします（→p.29、30）。

ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンス（→p.56）が機能しています。

モジュレーション

LFOやEGなど音色に時間的な変化を与えるパラメーターです。

SPEED .... 0...127

DEPTH .... -63...+63

TYPE ....

DEST .... PITCH, AMP, PAN, OSC EDIT1,OSC EDIT2, CUTOFF
これらの設定は、ドラム・パートと同様の働きをします。

BPM SYNC .... On, Off
モジュレーション効果の周期を、テンポに同期させる場合はオンにします。点灯時は同期します。

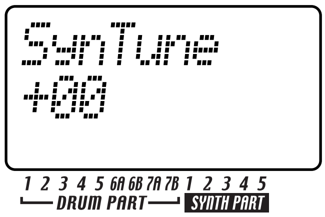
ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンス（→p.56）が機能しています。

シンセ・パートのチューニングを設定する

SYNTH TUNE .... -50...+50
複数のシンセ・パートをレイヤーのように使用したいときなど、任意のシンセ・パートの音程を調整したい場合にセント(Cent)単位で設定します。通常は+00(A=440Hz)で使用します。

note　EMX-1全体の音程を合わせる場合はグローバル・モードのマスター・チューンを設定します。（→p.69）

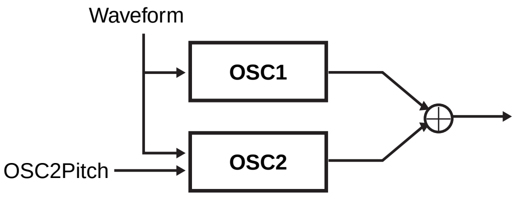
1. **PART EDIT**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ SynTune ”を表示します。
3. 設定するシンセ・パート・キーを押します(キーが点灯)。
4. **KEYBOARD**キーをオンにして、ステップキーを押して、音を確認しながらダイヤルを回して設定します。



オシレーター・タイプ・リスト

WAVE FORM (ウェーブ・フォーム)

波形の連続変化が可能なオシレータを２基搭載しているオシレータ・タイプです。ＯＳＣ ＥＤＩＴ２で、オシレータ2側のピッチ(オシレータ1に対するピッチ差)を調整し、デチューンのある音や、オクターブを重ねた音などを出力することができます。



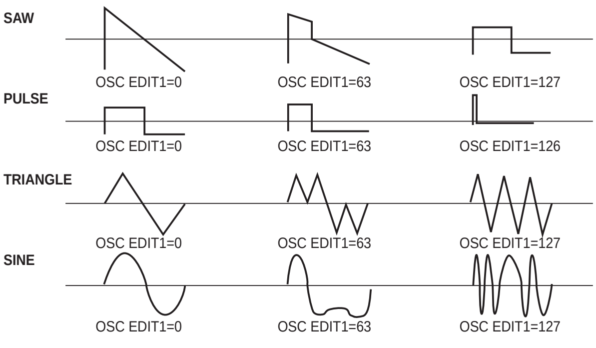
WAVE .... Saw, Pulse, Tri, Sin

ウェーブ・フォーム・オシレータの基本波形を選びます。オシレータ１、オシレータ２は同じ波形になります。

- Saw: ノコギリ波は、アナログ・シンセサイザー独特の音色です。シンセ・ベースやシンセ・リードなど幅広い音色を作るのに適しています。ＯＳＣ ＥＤＩＴ１の値を調節すると、図のように波形が変化します。０で基本波形のノコギリ波になり、１２７で矩形波になります。
- Pulse: パルス波は電子音らしい音を出力します。ＯＳＣ ＥＤＩＴ１はパルス幅を調節します。0で基本波形の矩形波になり、値を上げていくとパルス幅が狭くなりクラビのような音色になります。１２７にするとパルス幅が0になり、音が消えます。モジュレーションのタイプを三角波とし、ＯＳＣ ＥＤＩＴ１に対してモジュレーションがかかるように設定すると、ＰＷＭ(パルス・ワイズ・モジュレーション)の効果が生まれ、音に厚みが出ます。
- Tri: 三角波は、ノコギリ波やパルス波に比べ倍音が少なく基音が強い波形です。丸い音色のベースやアルペジオ音などに適しています。ＯＳＣ ＥＤＩＴ１の値を調節すると、図のように波形が変化します。０で基本波形の三角波、１２７で１オクターブと５度高い音程の三角波になります。
- Sin: サイン波(正弦波)は、基音のみの丸い波形で倍音を含んでいませんので、後段のフィルターの効果がかかりにくい波形です。ＯＳＣ ＥＤＩＴ１の値を調節すると、図のように波形が変化し、倍音の出方が変化します。０で基本波形のサイン波になります。

OSC EDIT1: Waveform ....0...127

波形の形を連続的に変化させます。 オシレータ1, オシレータ2の波形が共に変化します。

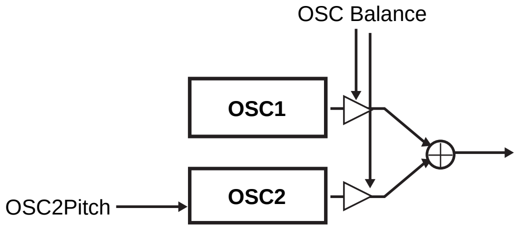


OSC EDIT2: OSC2Ptch .... -63...+63

オシレータ２のピッチを調節します。値が±６３で±２オクターブ、±47で±1オクターブ、0付近ではオシレータ1のみの音を出力します。

DUAL OSC (デュアル・オシレータ)

基本波形を出力するオシレータを２基搭載しているオシレータ・タイプです。２つのオシレータ波形は自由な組み合わせが可能です。



WAVE ....

Osc1(Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2(Saw, Squ, Tri, Sin, Ns[=Noise])の組み合わせ(２０通り)

OSC EDIT1: OSCBlnce ....0...127

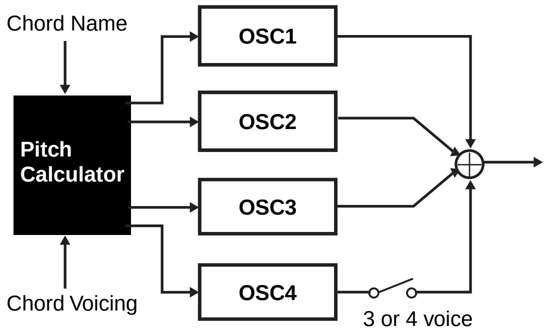
オシレータ1、オシレータ2の音量バランスを調節します。0でオシレータ１のみ、１２７でオシレータ２のみの音が出力されます。

OSC EDIT2: OSC2Ptch .... -63...+63

オシレータ２のピッチを調節します。値が±６３で±２オクターブ、±４７で±１オクターブ、０でオシレータ１のピッチと同じになります。

CHORD OSC (コード・オシレータ)

基本波形を出力するオシレータを４基搭載しているオシレータ・タイプです。1音でＯＳＣ ＥＤＩＴ1で選んだコードの響きの音色を簡単に作成することも可能です。



WAVE .... Saw, Square, Tri, Sin

ウェーブ・フォーム・オシレータの基本波形(４オシレータすべて同じ)を選びます。

OSC EDIT1: ChordNam ....
Major, 6th, 7th, Maj7, M7(♭5), minor, m6, m7, mMaj7, dim, dim7, m7(♭5), aug, aug7, sus4, sus7

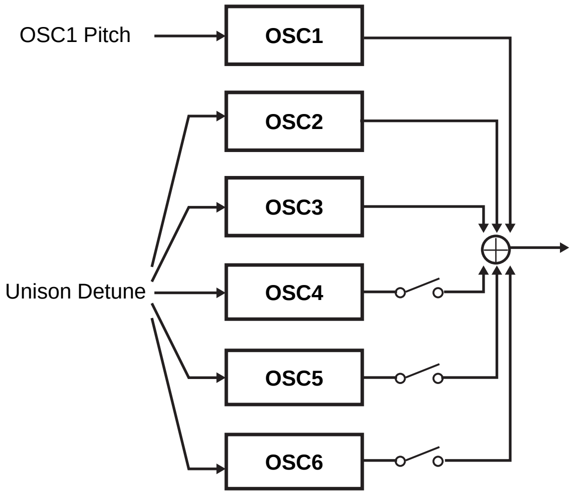
コードのバリエーションを選びます。

OSC EDIT2: Voicing..................................... -3...+3

コードのボイシングを調節します。

UNISON OSC (ユニゾン・オシレータ)

基本波形を出力するオシレータを６基搭載しているオシレータ・タイプです。１音でも厚みのある音を出力します。ＯＳＣ ＥＤＩＴ1で、６基のオシレータのうち１基分のオシレータのピッチを独立して設定することができます。



WAVE ....
.... 3Saw–6Saw, 3Squ–6Squ, 3Tri–6Tri, 3Sin–6Sin
ユニゾン・オシレータの基本波形(6オシレータすべて同じ)と発音するオシレーターの数を選びます。

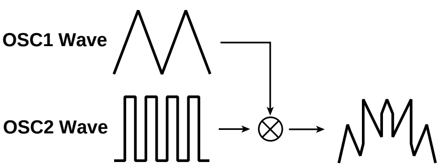
OSC EDIT1: Detune ....0...127
６基分のオシレータ間のピッチをずらします。値が大きいほど各オシレータのピッチの差が広がり、厚みのある音に変わります。

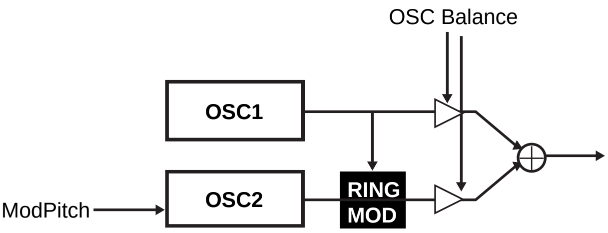
Detuneの値が0でも各オシレーターのピッチは完全に一致することはありません。

OSC EDIT2: OSC1Ptch .... -63...+63
オシレータ１のピッチを調節します。値が±６３で±２オクターブ、±４７で±１オクターブ、０で基準のピッチになります。

RING MOD (リング・モジュレータ)

２つのオシレータ波形の和と差の周波数を生み出すオシレータ・タイプです。うねりのある音や金属的な音を出力します。２つのオシレータ波形は自由な組み合わせが可能です。





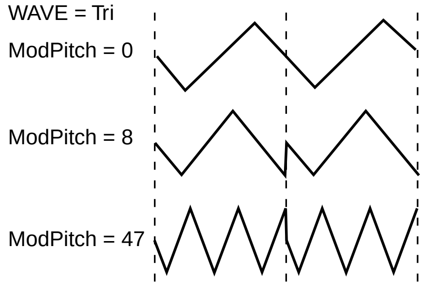
WAVE ....
オシレータ１(Saw、Squ、Tri、Sin) + オシレータ２(Saw、Squ、Tri、Sin、Ns[=Noise])の組み合わせ(２０通り)

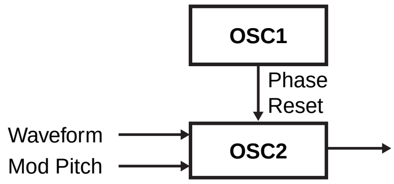
OSC EDIT1: ModDepth ....0...127
オシレータ1とリング・モジュレーション効果の音量バランスを調節します。０でオシレータ１のみ、１２７でリング・モジュレーションのみの音が出力されます。

OSC EDIT2: ModPitch .... -63...+63
オシレータ2(モジュレーター)のピッチを調節します。値が±63で±2オクターブ、±47で±1オクターブ、0でオシレータ1のピッチと同じになります。

OSC SYNC (オシレーター・シンク)

オシレータ１(マスター)の周波数のタイミングで、オシレータ２(スレーブ)の波形の位相を強制的にリセットして、倍音を生み出すオシレータ・タイプです。





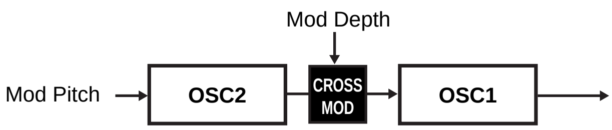
WAVE .... Saw, Pulse, Tri, Sin
オシレータ２の基本波形を選びます。

OSC EDIT1: WaveForm ....0...127
オシレータ2の波形の形を連続的に変化させます。波形の変化に関してはウェーブ・フォーム・オシレータと全く同じです。

OSC EDIT2: ModPitch ....0...127
オシレータ2(スレーブ波形)のピッチを調節します。値が31で1オクターブ上、63で2オクターブ上、95で3オクターブ上、127で4オクターブ上になります。

CROSS MOD (クロス・モジュレーション)

オシレータ２(モジュレータ)の出力波形で、オシレータ１(キャリア)の周波数を変調し、複雑な倍音を生み出すオシレータ・タイプです。



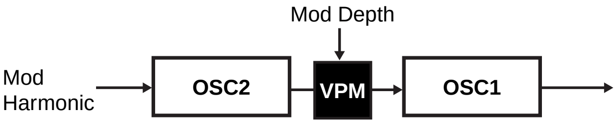
WAVE ....
Osc1(Saw, Squ, Tri, Sin) + Osc2(Saw, Squ, Tri, Sin, Ns[=Noise])の組み合わせ(２０通り)

OSC EDIT1: ModDepth ....0...127
クロス・モジュレーションの深さを調節します。

OSC EDIT2: ModPitch .... -63...+63
オシレータ2(モジュレーター)のピッチを調節します。値が±63で±2オクターブ、±47で±1オクターブ、0でオシレータ1のピッチと同じになります。

VPM OSC (VPMオシレーター)

VPMオシレータ(バリアブル・フェイズ・モジュレーション・オシレータ)は、オシレータ2(モジュレータ)の出力波形で、オシレータ1(キャリア)の位相を変調し、金属的な倍音を生み出すオシレータ・タイプです。



WAVE .... Saw, Squ, Tri, Sin

オシレータ1(キャリア)の基本波形を選びます。

OSC EDIT1: ModDepth ....0...127

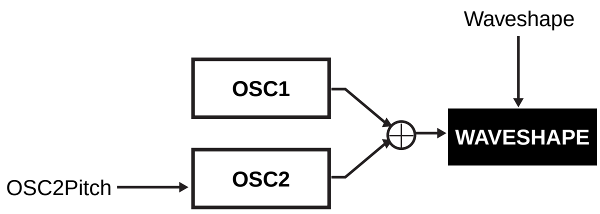
VPM効果の深さを調節します。

OSC EDIT2: ModHarm .... 00.25...32.00

オシレータ2 (モジュレーター) のピッチを、オシレータ1に対する倍音の倍率として設定します。

WS (ウェーブ・シェイプ)

ウェーブ・シェイプは、2つのオシレータをミックスさせた後に、ウェーブ・シェイプ(ノン・リニア変換)を通すことで、複雑な波形を生み出します。



WAVE Type1, Type2

ウェーブ・シェイプ効果の種類を切り替えます。

OSC EDIT1: WavShape ....0...127

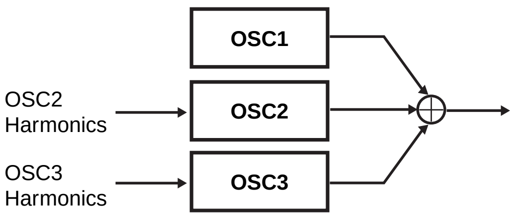
ウェーブ・シェイプ効果の深さを調節します。

OSC EDIT2: OSC2Ptch .... -63...+63

オシレータ2のピッチを調節します。 値が±63で±2オクターブ、±47で±1オクターブ、0でオシレータ1のピッチと同じになります。

ADDITIVE OSC (アディティブ・オシレータ)

アディティブ・オシレータ(合成波形)は、3つのオシレーターを合成して波形を作ります。オルガンやベル系の音に適しています。



WAVE .... Saw, Squ, Tri, Sin

基本波形を選びます。

OSC EDIT1: OSC2Harm .... 00.25...32.00

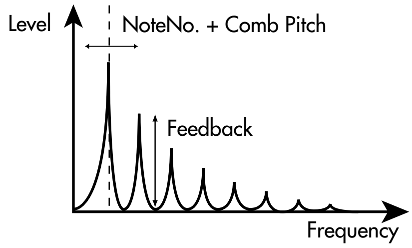
オシレータ2のピッチを、オシレータ1に対する倍音の倍率として設定します。

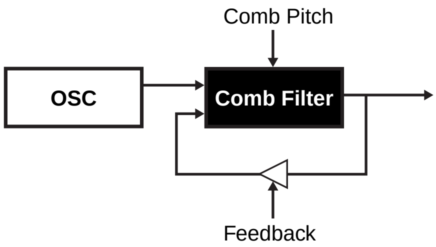
OSC EDIT2: OSC3Harm .... 00.25...32.00

オシレータ3のピッチを、オシレータ1に対する倍音の倍率として設定します。

COMB OSC (コム・オシレータ)

オシレータ内部にコム・フィルタ(くし形フィルタ)を内蔵し、基本波形をコム・フィルタに通して音色を変化させるオシレータ・タイプです。コム・フィルタの周波数(OSC EDIT2)にLFOでモジュレーションをかけると、エフェクトのフランジャーと同じ効果がかかります。





WAVE .... Saw, Squ, Tri, Sin, Noise

オシレータの基本波形を選びます。

OSC EDIT1: Feedback ....0...127

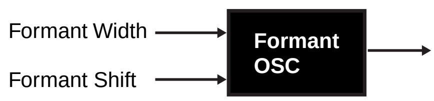
コム・フィルタのフィードバック量を上げます。フィードバック量を上げると、コム・フィルタの効果がかかりOSC EDIT2で指定した周波数の整数倍音が持ち上がったような音になります。

OSC EDIT2: CombPtch ....0...127

コム・フィルタの効果の軸となる周波数を調節します。値が0で基準ピッチ、31で1オクターブ上、63で2オクターブ上、95で3オクターブ上、127で4オクターブ上になります。

FORMANT OSC (フォルマント・オシレータ)

フォルマント・オシレータは、人間の声帯に似たような音色を出力するオシレータ・タイプです。フォルマント・ワイズ(OSC EDIT1)を動かすと、母音が変化しているような効果になります。



WAVE .... ----

(なし)

OSC EDIT1: Formant ....0...127

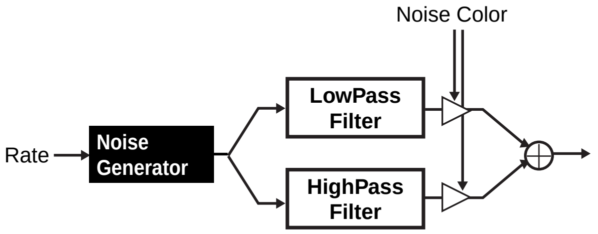
2つのフォルマントの周波数成分の差をコントロールします。口の形を変化させて発音するような変化になります。

OSC EDIT2: Offset .... -63...+63

フォルマントの周波数成分を上下に移動します。

NOISE OSC (ノイズ・オシレータ)

ノイズ・オシレータは、オシレータ内部にノイズ発生器と、フィルターを持ち、様々なノイズの音色を作ることができます。フィルターはレゾナンス発振しているので音程のある音色も作ることができます。



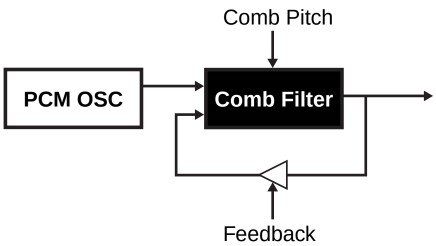
WAVE .... ---
(なし)

OSC EDIT1: Rate ....0...127
元となるノイズ成分の音質(ランダムな周期の速さ)を調節します。値を上げるとノイズが発生するタイミングが遅くなります。

OSC EDIT2: Color .... -63...+63
ノイズ発生器の後段にあるLPF(ローパス・フィルタ)とHPF(ハイパス・フィルタ)のミックスバランスを調節します。値が-63でLPFのみ、+63でHPFのみの効果になります。

PCM OSC+COMB (PCMオシレータ+コム・フィルタ)

内蔵された76種類のPCM波形(サンプリングされた波形)をオシレータとして使用します。アコースティック楽器や、コードの響きの波形などが用意されています。これにコム・フィルタ(くし形フィルタ)の効果をかけて出力します。



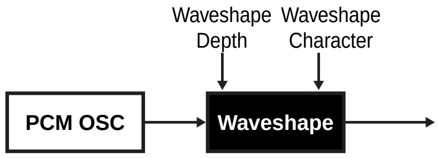
WAVE ....001...76
PCM波形を選びます。種類についてはPCMウェーブ・リスト(→p.38)を参照してください。

OSC EDIT1: Feedback ....0...127
コム・フィルタのフィードバック量を上げます。フィードバック量を上げると、コム・フィルタの効果がかかりOSC EDIT2で指定した周波数が持ち上がったような音になります。

OSC EDIT2: CombPtch ....0...127
コム・フィルタの効果の軸となる周波数を調節します。値が0で基準ピッチ、31で1オクターブ上、63で2オクターブ上、95で3オクターブ上、127で4オクターブ上になります。

PCM OSC+WS (PCMオシレータ+ウェーブ・シェイプ)

PCM波形にウェーブ・シェイプの効果をかけて出力します。



WAVE ....001...76
PCM波形を選びます。種類についてはPCMウェーブ・リスト(→p.38)を参照してください。

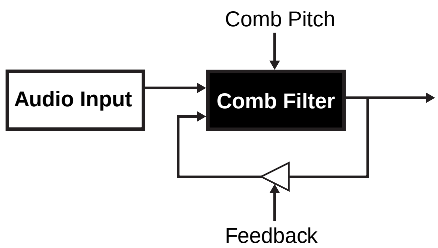
OSC EDIT1: WavShape ....0...127
ウェーブ・シェイプ効果の深さを調節します。

OSC EDIT2: Charactr ....0...127
ウェーブ・シェイプ効果の音色を調整します。

note シンセ・パートのウェーブには、もともとコードで発音するものがいくつかあります。そのうち、同じ音色で、いくつかのコードを1つのウェーブとして鍵盤上に並べたものがあります。これを、**コード・スプリット**といいます。
コード・スプリットはシンセ・パートのウェーブの66〜72です。コード・スプリットでは、コードの変わり目で音程がつながらないところがあります。トランスポーズ(→p.24)やソング・モードのノート・オフセット(→p.65)を設定したときに、パターンを作成したときとコードやオクターブが変わってしまうことがあります。

AUDIO IN+COMB (オーディオ・イン+コム・フィルタ)

本機のオーディオ・イン端子に入力された音をオシレータとして、これにコム・フィルタ(くし形フィルタ)の効果をかけて出力します。



WAVE .... ---
(なし)

OSC EDIT1: Feedback ....0...127
コム・フィルタのフィードバック量を上げます。フィードバック量を上げると、コム・フィルタの効果がかかりOSC EDIT2で指定した周波数が持ち上がったような音になります。

OSC EDIT2: CombPtch ....0...127
コム・フィルタの効果の軸となる周波数を調節します。

1
2
3
4
5
6
7
8

PCMウェーブ・リスト

Drum PCM List

No.	Name	Category
1	BD-Dark	Kick
2	BD-99 1	
3	BD-99 2	
4	BD-Syn1	
5	BD-Syn2	
6	BD-Syn3	
7	BD-Syn4	
8	BD-Syn5	
9	BD-Syn6	
10	BD-Syn7	
11	BD-Syn8	
12	BD-Syn9	
13	BD-Syn10	
14	BD-Dist1	
15	BD-Dist2	
16	BD-Dist3	
17	BD-Dist4	
18	BD-Dist5	
19	BD-Dist6	
20	BD-Dist7	
21	BD-Squas	
22	BD-88 1	
23	BD-88 2	
24	BD-Digi	
25	BD-DDD1	
26	BD-DDD2	
27	BD-Lynn	
28	BD-Dry1	
29	BD-Dry2	
30	BD-Dry3	
31	BD-Dry4	
32	BD-Soft	
33	BD-Hip	
34	BD-R&B	
35	BD-Jazz	
36	BD-Break	
37	BD-Ambi	
38	BD-Def	
39	BD-D&B1	
40	BD-D&B2	
41	BigBreak	
42	SD-99 1	Snare
43	SD-99 2	
44	SD-99 3	
45	SD-99 4	
46	SD-99 5	
47	SD-88 1	
48	SD-88 2	
49	SD-88 3	
50	SD-Syn1	
51	SD-Syn2	
52	SD-77	
53	SD-Lynn	
54	SD-Disco	
55	SD-Dry1	
56	SD-Dry2	
57	SD-Dry3	
58	SD-Dry4	
59	SD-Dry5	
60	SD-Dry6	
61	SD-Ambi1	
62	SD-Ambi2	
63	SD-Ambi3	
64	SD-Picl1	
65	SD-Picl2	
66	SD-Picl3	
67	SD-Bras1	
68	SD-Bras2	
69	SD-Crckl	

No.	Name	Category
70	SD-Brk1	
71	SD-Brk2	
72	SD-Brk3	
73	SD-Brk4	
74	SD-D&B	
75	SD-Clap1	
76	SD-Clap2	
77	SD-R&B1	
78	SD-R&B2	
79	SD-R&B3	
80	SD-R&B4	
81	SD-R&B5	
82	RM-Ambi1	Rim
83	RM-Ambi2	
84	RM-Dry	
85	RM-DDD	
86	RM-Lynn	
87	RM-88	
88	Clp-99 1	Clap
89	Clp-99 2	
90	Clp-88 1	
91	Clp-88 2	
92	Clp-Nois	
93	Clp-R&B1	
94	Clp-R&B2	
95	HH-99 1C	Hi Hat
96	HH-99 1O	
97	HH-99 2C	
98	HH-99 2H	
99	HH-99 2O	
100	HH-99 3C	
101	HH-99 3O	
102	HH-88 C	
103	HH-88 O	
104	HH-Syn1C	
105	HH-Syn1H	
106	HH-Syn1O	
107	HH-Syn2C	
108	HH-Syn2O	
109	HH-Syn3C	
110	HH-Syn3O	
111	HH-Nrm1C	
112	HH-Nrm1O	
113	HH-Nrm2C	
114	HH-Nrm2O	
115	HH-CrspC	
116	HH-CrspO	
117	HH-OldC	
118	HH-OldO	
119	HH-LynnC	
120	HH-LynnO	
121	Rid-99 1	Ride Cymbal
122	Rid-99 2	
123	Rid-KPR	
124	Rid-Edg1	
125	Rid-Edg2	
126	Rid-Jazz	
127	Crs-99 1	Crash Cymbal
128	Crs-99 2	
129	Crs-Norm	
130	Crs-Spls	
131	Tom-99	Tom
132	Tom-88	
133	Tom-Simm	
134	Tom-NrmH	
135	Tom-NrmL	
136	Tom-NrmF	
137	Tom-Jazz	
138	Bng-Hi	Percussions

No.	Name	Category
139	Bng-Slap	
140	Bng-Lo1	
141	Bng-Lo2	
142	Cng-Hi1	
143	Cng-Hi2	
144	Cng-HiMt	
145	Cng-Lo1	
146	Cng-Lo2	
147	Cng-LoMt	
148	Cng-LynH	
149	Cng-LynL	
150	Timb-Hi1	
151	Timb-Hi2	
152	Timb-Lo1	
153	Timb-Lo2	
154	Timb-Rim	
155	Claves	
156	Cowbell	
157	ChaChaBl	
158	MamboBel	
159	Agogo	
160	Triangle	
161	Tambouri	
162	Junk1	
163	Junk2	
164	SleighBl	
165	Shaker1	
166	Shaker2	
167	Cabasa1	
168	Cabasa2	
169	Cabasa3	
170	Guiro-S	
171	Guiro-L	
172	Wbl-DDDH	
173	Wbl-DDDL	
174	Whistle	
175	Baya-Ghe	
176	Baya-Mt1	
177	Baya-Mt2	
178	Tbla-Na	
179	Tbla-Tin	
180	Tbla-Mt1	
181	Tbla-Mt2	
182	Djmb-1a	
183	Djmb-1b	
184	Djmb-1c	
185	Djmb-2a	
186	Djmb-2b	
187	Djmb-2c	
188	Udu	
189	Taiko-Op	
190	Taiko-Rm	
191	Tsuzumi	
192	GtrWah	Synth Perc
193	Zap1	
194	Zap2	
195	SynPerc1	
196	SynPerc2	
197	SynPerc3	
198	SynPerc4	
199	SynPerc5	
200	SynPerc6	
201	Rev-BD	Reverse
202	Rev-SD1	
203	Rev-SD2	
204	Rev-Crsh	
205	Scratch1	Scratch
206	Scratch2	
207	Scratch3	

Synth PCM List

No.	Name	Category
1	Piano	Keyboard
2	E.Piano	
3	Clav	
4	M1-Organ	
5	Organ	
6	Marimba	Mallet
7	Vibe	
8	Cymbell	
9	Flute	Woodwind
10	AltoSax	
11	M1-T.Sax	
12	Trumpet	Brass
13	MuteTp	
14	BrassEns	
15	VoiceAh	Choir
16	M1-Choir	
17	VoiceWav	
18	Violin	String
19	Strings	
20	Pizzicat	
21	F.Guitar	Guitar
22	A.Guitar	
23	MuteGtr	
24	FunkGtr	
25	Sitar	
26	A.Bass	Bass
27	E.Bass	
28	M1-Bass	
29	PickBass	
30	SlapBass	
31	FMBass	Synth Wave
32	88Bass	
33	BoostSaw	
34	SawSqMix	
35	HPFSaw	
36	OctBass1	
37	OctBass2	
38	Saw5th	
39	Squ5th	
40	SynSin1	
41	SynSin2	
42	SynSin3	
43	SynSin4	
44	SynSin5	
45	SynWire1	
46	SynWire2	
47	Digi1	
48	Digi2	
49	Digi3	
50	Digi4	
51	SynVox1	
52	SynVox2	
53	Endless	
54	Syn-FX1	Motion
55	Syn-FX2	
56	OrchHit	Hit
57	BandHit1	
58	BandHit2	
59	DiscoHit	
60	RaveHit1	
61	RaveHit2	
62	RaveHit3	
63	RaveHit4	
64	RaveHit5	
65	RaveHit6	

No.	Name	Category
66	CH-Piano	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
67	CH-M1Pia	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
68	CH-EPian	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
69	CH-Organ	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
70	CH-Strgs	Chord Set (Maj,min,Maj7,min7)
71	CH-Gtr1	Chord Set (min,sus47,min7)
72	CH-Gtr2	Chord Set (min,min,sus4,Oct)
73	DR-BDs	Drum Set (001~041)
74	DR-SDs	Drum Set (042~094)
75	DR-CymTm	Drum Set (095~137)
76	DR-Percs	Drum Set (138~207)

エフェクト

エフェクトを使う

EMX-1のエフェクトはパターンごとに16のエフェクトの中から3つを選択できます。各パートにどのエフェクトへセンドするかを設定できます。また3つのエフェクトの接続の方法を変えることもでき、ひとつのパートに複数のエフェクトをかけることもできます。

エフェクトをかけるには

1. 演奏を開始するか、シンセ ・パートをエディットするときは**KEYBOARD**キーをオン（キーが点灯）にして音を出すことのできる状態にします。
2. ドラム、またはシンセ・パート・キーを押してエフェクトをかけるパートを選びます。
3. エディット・セクションのパート・コモンの**FX SELECT**キーを押して、使用するエフェクトを選びます。**FX SEND**キーを押しオンにします（キーが点灯）。
4. エディット・セクションのエフェクトの**FX CHAIN**キーを押してエフェクトの接続方法を選択します。
5. エディット・セクションのエフェクトの各ツマミでエフェクトをエディットできます。（→エフェクトをエディットするには）

（→p.42「エフェクト・パラメーター・リスト」）

エフェクトのタイプによってツマミの効果が異なります。

エフェクトはパートごとにオン、オフすることはできます。ただし、センドするエフェクトが同じ場合は、パートごとにタイプやパラメーターの値を変えることはできません。

エフェクトをエディットするには

1. エディット・セクションのエフェクトの**EDIT SELECT**キーを押してエディットするエフェクトを選択します。
2. エディット・セクションのエフェクトのタイプでエフェクトの種類を選択します。
3. エフェクトのツマミやキーを動かしてエフェクトをエディットします。
   エディット前のエフェクトのツマミの位置やキーの設定は、オリジナル・バリュー・アイコンの点灯で確認できます。
   ここで変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.62「パターンを保存する」）

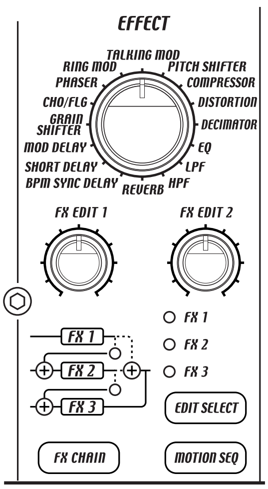
EFFECT TYPE ....
ツマミで、エフェクトのタイプを選びます。エフェクトのタイプの内容については、エフェクト・パラメーター・リスト（→p.42）を参照してください。

EDIT SELECT ....
このキーを押して、エディットするエフェクトを切り替えます。

FX EDIT1 ....
エフェクト効果のかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。

FX EDIT2 ....
エフェクト効果のかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。

FX CHAIN ....
エフェクトの接続のセッティングを設定します。押すたびに接続が切り替わり、点灯している部分の接続が有効になります。



エフェクトのタイプによってツマミの効果が異なります。
(→p.42「エフェクト・パラメーター・リスト」)

ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください。
(→p.57「モーション・シーケンスを演奏する」)

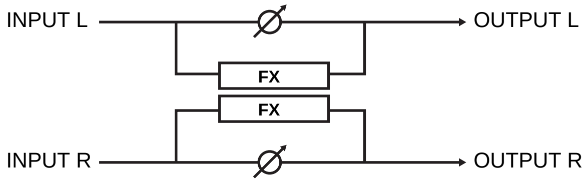
エフェクトの種類

EMX-1のエフェクトは次の3種類の構造に分けることができます。

1. ステレオ・タイプ

エフェクト: CHO/FLG、PHASER、RING MOD、COMPRESSOR、DECIMATOR、EQ、LPF、HPF

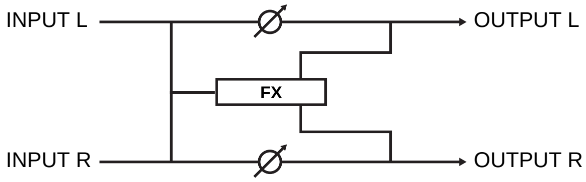
note エフェクトによっては、ダイレクト音のレベルが調整できます。



2. モノミックス・タイプ

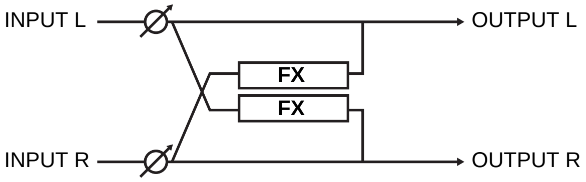
エフェクト: REVERB、MOD DELAY、GRAIN SHIFTER、TALKING MOD、PITCH SHIFTER、DISTORTION

note エフェクトによっては、ダイレクト音のレベルが調整できます。



3. ステレオクロス・タイプ

エフェクト: BPM SYNC DELAY、SHORT DELAY



エフェクト・パラメーター・リスト

REVERB (リバーブ)

ホール・リバーブの残響や臨場感をシミュレートしています。

FX EDIT1: Time ....0...127
(タイム)
ツマミを右に回すほど、残響の時間が長くなります。

FX EDIT2: Level ....0...127
(レベル)
ツマミを右に回すほど、残響音のレベルが大きくなります。

タイムを長く設定すると入力音やレベル値によっては音がひずむことがあります。

BPM SYNC DELAY (BPMシンク・ディレイ)

BPMに同期したクロス・ディレイです。

FX EDIT1: Time .... 1/64...1/1
(タイム)
BPMに同期したディレイ・タイムを音符単位で設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。
設定できる範囲は64分音符から全音符までです。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
ディレイの深さとフィードバックの量を設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。
各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

発音させながらTIMEツマミを動かしたりBPMを変更するとフィードバック音が消えることがあります。

テンポの設定によっては、長すぎるディレイ・タイムや短すぎるディレイ・タイムが設定できないことがあります。

タイムの値を下げすぎると、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

SHORT DELAY (ショート・ディレイ)

ディレイ・タイムの短い、クロス・ディレイです。BPMには同期しません。

FX EDIT1: Time ....0...127
(タイム)
ディレイ・タイムを設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。タイムを短くすると、ダブリング(複数の楽器が鳴っているような)効果が得られます。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
ディレイの深さとフィードバックの量を設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。
各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

デプスを大きくするとタイム値や入力音によっては、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

タイムの値を下げすぎると、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

MOD DELAY (モジュレーション・ディレイ)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることでコーラス効果を加えたディレイです。また、このディレイはディレイ・タイムがテンポに自動的に同期するテンポ・ディレイになっています。

FX EDIT1: Time .... 1/64...1/1
(タイム)
テンポに同期したディレイ・タイムを音符単位で設定します。
ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。
設定できる範囲は64分音符から全音符までです。

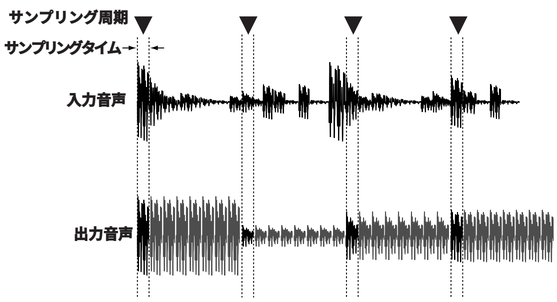
FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
ディレイの深さとフィードバックの量を設定します。
右に回すほどフィードバック量は大きくなります。

発音させながらTIMEツマミを動かしたりBPMを変更するとフィードバック音が消えることがあります。

テンポの設定によっては、長すぎるディレイ・タイムや短すぎるディレイ・タイムが設定できないことがあります。

GRAIN SHIFTER (グレイン・シフター)

ある周期で、音をごく短い時間サンプリングし連続再生させます。
Audio Inなど音色が常に変化する音に有効です。



FX EDIT1: Speed ....0...127
(スピード)
サンプリング周期とサンプリング・タイムを設定します。
サンプリング周期はシーケンサのステップ数に同期します。
BPMが変化するとステップ当たりの長さも変わりますので、サンプリング周期もあわせて変化していきます。
サンプリング周期とスピード値の対応は以下の通りです。

SPEED	サンプリング周期(STEP数)
0～1	128
2～5	32
6～9	16
10～13	12
14～21	8
22～25	6
26～33	4
34～37	3
38～41	8/3
42～49	2
50～53	4/3
54～83	1
84～127	9/10 ... 1/10(21段階)

サンプリング周期が同じ範囲内でもSPEED値が大きいほどサンプリング・タイムは短くなります。

スピード値を小さく設定し長い時間連続再生させていると再生音色の高域成分が徐々に削られ音が丸くなっていきます。

FX EDIT2: Balance ....0...127
(バランス)
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

スピード値が小さいときはサンプリング間の周期が長いため手動でのキーボード演奏などでキー・オンしたタイミングがサンプリングタイミングで無い場合は演奏音が出ません。

CHO/FLG (コーラス/フランジャー)

コーラス、フランジャーは音をわずかに遅らせて音程を揺らし、原音と混ぜ合わせることで音にうねりや広がり、ビブラート感を与えます。

FX EDIT1: Speed ....0...127
(スピード)
コーラス/フランジャーのLFOのスピードを調整します。
ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
コーラス/フランジャーの効果の深さを調整します。ツマミを右に回すほど、コーラスからフランジャーの効果に変化します。

デプスを大きくすると入力音によっては、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

スピード値を" 0 "に絞った時点で、LFOの状態(位相)が維持され停止します。この、LFOの状態(位相)はパターン/ソング・データをライトしても保存されません。さらに、異なるエフェクト・タイプから、このエフェクトを選択した時点でLFOの状態(位相)はリセットされます。そのため、このエフェクトを選択しスピード値を" 0 "にしてライトしたパターン/ソングは、再度選択した場合に聞こえ方が変わることがあります。

PHASER (フェイザー)

位相を周期的に変化させた音を原音に混ぜ合わせることによって、音にうねりを与えます。

FX EDIT1: Speed ....0...127
(スピード)
フェイザーのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

FX EDIT2: Depth ....0...127
(デプス/フィードバック)
フェイザーの深さを調整します。ツマミを右に回すほど、音のうねりが大きくなります。

デプスを大きくすると入力音によっては、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

スピード値を" 0 "に絞った時点で、LFOの状態(位相)が維持され停止します。この、LFOの状態(位相)はパターン/ソング・データをライトしても保存されません。さらに、異なるエフェクト・タイプから、このエフェクトを選択した時点でLFOの状態(位相)はリセットされます。そのため、このエフェクトを選択しスピード値を" 0 "にしてライトしたパターン/ソングは、再度選択した場合に聞こえ方が変わることがあります。

RING MOD (リング・モジュレーター)

音に変調をかけて金属的な響きや効果音的なニュアンスを加えます。

FX EDIT1: OSCFreq. ....0...127
(オシレータフリケンシー)
変調をかける周波数を設定します。ツマミを右に回すほど周波数が高くなります。

FX EDIT2: Balance ....0...127
(バランス)
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

TALKING MOD (トーキング・モジュレーター)

入力音に母音フォルマントを付加します。

FX EDIT1: Formant ....0...127
(フォルマント)
フォルマントを設定します。
0から127へ時計周りに回していくと、フォルマントが[a]-[e]-[o]-[u]-[i]とスムーズに変化ていきます。

FX EDIT2: Offset .... -63...63
(オフセット)
フォルマント周波数の音程を設定します。

PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)

音程を変化させるエフェクターです。

FX EDIT1: Pitch .... -2400...+2400
(ピッチ)
変化させる音程を設定します。単位はcentです。
ツマミの位置がセンターの場合は入力された音と同じ音程で、左に回すと低く、右に回すと高くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブです。

FX EDIT2: Balance ....0...127
(バランス)
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

COMPRESSOR (コンプレッサー)

コンプレッサーはレベルの小さい音は大きく、レベルの大きな音は小さくして、音量の差を圧縮し、音の粒立ちを揃えます。入力信号L/Rのうちレベルの高い方を自動的に検知し反応します。

FX EDIT1: Sens. ....0...127
(センシティビティ)
コンプレッサーの効き具合を設定します。

FX EDIT2: Attack ....0...127
(アタック)
コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。
ツマミを右に回すほどアタック感のエンベロープが遅くなります。

DISTORTION （ディストーション）

音を適度に上げることで音をひずませ、豊かな倍音を与えます。

FX EDIT1: Gain ....0...127
(ゲイン)
ひずみ具合を設定します。ツマミを右に回すほど音がひずみます。

FX EDIT2: Level ....0...127
(レベル)
出力レベルを調整します。ツマミを右に回すほど、出力レベルが大きくなります。

DECIMATOR （デシメータ）

サンプリング周波数やデータのビット数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドをつくります。

FX EDIT1: Freq. ....0...127
(サンプリング周波数)
ツマミを右に回すとサンプリング周波数の低い音(ローファイ)、左に回すとサンプリング周波数の高い音(ハイファイ)になります。

FX EDIT2: Bit ....0...127
(サンプリング・ビット数)
ツマミを右に回すとビット数の少ない音(ローファイ)、左に回すとビット数の多い音(ハイファイ)になります。

入力音量が極端に小さいと音声が出力されない場合があります。

EQ （イコライザー）

低音と高音の音量を増減させます。

FX EDIT1: LowGain .... -63...63
(ローゲイン)
ツマミを左に回すと低音部の音量を下げ、センターでフラット、右に回すと低音部の音量を上げます。

FX EDIT2: HighGain .... -63...63
(ハイゲイン)
ツマミを左に回すと高音部の音量を下げ、センターでフラット、右に回すと高音部の音量を上げます。

ゲインを高く設定すると入力音によっては、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

LPF （ロー・パス・フィルター）

レゾナンス付きのロー・パス・フィルターです。

FX EDIT1: Cutoff ....0...127
(カットオフ)
ロー・パス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

FX EDIT2: Resonanc ....0...127
(レゾナンス)
カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

HPF （ハイ・パス・フィルター）

レゾナンス付きのハイ・パス・フィルターです。

FX EDIT1: Cutoff ....0...127
(カットオフ)
ハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

FX EDIT2: Resonanc ....0...127
(レゾナンス)
カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては、音がひずむ(クリップする)ことがあります。

1
2
3
4
5
6
7
8

フレーズを録音する

パートごとにシンセ音色とリズム音色を設定し、それぞれのフレーズ・パターンをシーケンス・データとして入力します。

note 各パートのリズム、フレーズ・データを消してからパターンを作る場合は、パートの演奏データを消してから録音してください（→p.55）。

リアルタイム・レコーディング

パターンを演奏しながら、**ドラム・パート**・キーやキーボード機能を使い、新たなリズムやフレーズを録音します。

ステップ・レコーディング

パターン演奏を止めた状態で、**ステップ**・キーでシーケンス・パターンを作ったり、各ステップに1音ずつ音程や音符の長さを入力してパターンを作成します。

演奏しながらフレーズを録音する（リアルタイム・レコーディング）

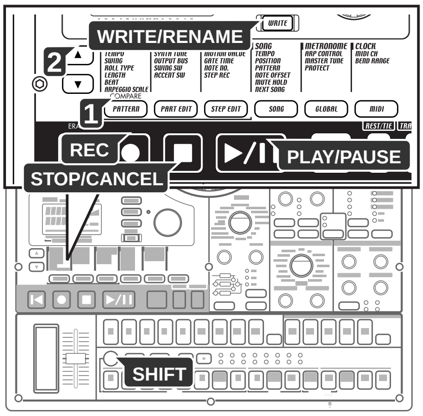
リズム・パターンはドラム・パート・キーで、シンセ・パートのフレーズ・パターンはキーボード機能を使いステップ・キーで発音するタイミングでキーを押して録音します。

note メトロノームを鳴らしながら録音することもできます。

（→p.71「メトロノームの設定をする」）

ドラム・パートを録音するには

1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“（パターン名）”を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. **REC**キーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
4. **PLAY/PAUSE**キーを押すと、録音がスタートします。**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
5. リズムを入力するタイミングで、それぞれのドラム・パート・キーを押します。録音したステップのステップ・キーが点灯します。
録音しないでパートを変更するには**SHIFT**キーを押しながらパート・キーを選択します。
6. パターンはくり返し演奏されます。**REC**キーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
7. 録音を終了するときは、**STOP/CANCEL**キーを押します。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯します。
また、**STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すと**REC**キーだけが消灯し、録音状態を解除し演奏を続けます。
8. 録音が終了したパターンに名前をつけて保存する場合は、**SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します。



（→p.62「パターンを保存する」）

シンセ・パートを録音するには

1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“（パターン名）”を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. シンセ・パートの1〜5を選んで**KEYBOARD**キーをオン（キーが点灯）にしておきます。
4. **REC**キーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
5. **PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンをスタートします。**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。

6. フレーズを入れたいタイミングで対応する音程のステップ・キーを押して録音します。
7. パターンはくり返し演奏されます。**REC**キーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
   STOP/CANCELキーを押すと録音が終了します。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが消灯します。また、**STOP/CANCEL**キーを押さずに**REC**キーを押すと録音状態を解除し演奏を続けます。**REC**キーが消灯し、**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
8. でき上がったパターンに名前をつけて保存する場合は**SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.62「パターンを保存する」）

演奏しながら録音するには

パターンを演奏中に、思いついたフレーズを演奏を停止せず録音することができます。

1. パターンを演奏しておきます。
2. **REC**キーを押します（キーが点灯）。
3. ドラム・パートを録音するときは、録音するパートのドラム・パート・キーをタイミングを合わせて押します。
   シンセ・パートを録音するときは、録音するパートのシンセ・パート・キーを押してから、**KEYBOARD**キーをオンの状態にしてフレーズを入れたいタイミングで対応する音程のステップ・キーを押して録音します。
4. 録音を終了するときは、RECキーを押します（キーが消灯）。
5. パターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.62「パターンを保存する」）

演奏しながら余分なトリガーを消すとき（イレース）

演奏時に、**SHIFT**キーを押しながら**RESET/ERASE**キーを押しつづけると、その間選択しているパート（キーが点灯）の発音するタイミングのトリガーを消すことができます。

ステップ・レコーディング

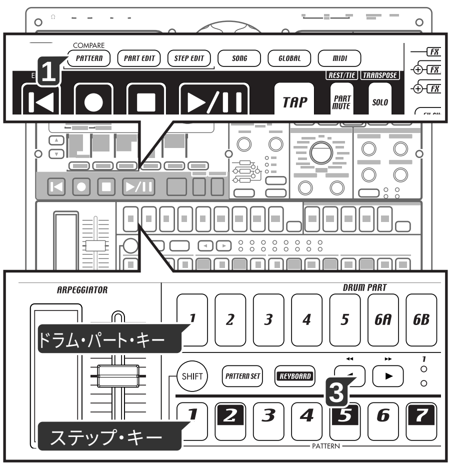
シンセ・パートのフレーズを作る場合とドラム・パートのリズムを作る場合では方法が異なります。

ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

ドラム・パートのリズムを録音するには

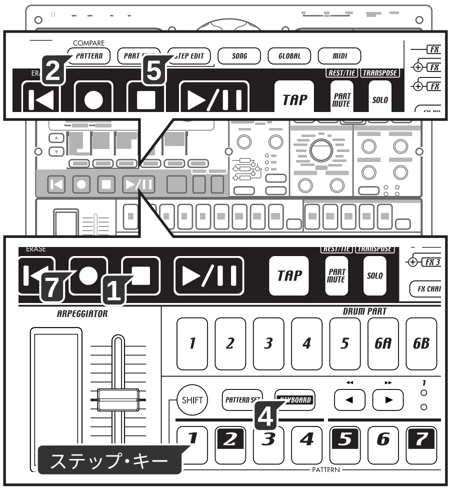
1. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
   [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“（パターン名）”を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
2. 録音するパートのドラム・パート・キーを押します（キーが点灯）。
3. セレクト・キーを押して、エディットするレングスを選びます。下段のLEDでエディットするレングスの位置を確認します。
4. 選んだパートのリズムがステップ・キーの点灯で表示されます。ステップ・キーを押してパターンのリズムを変更します。押すごとにオン（点灯）、オフ（消灯）が切り替わります。演奏中でも変更可能です。

ドラム・パート6Aと6B、7Aと7Bでは、同時に発音できません。同時にトリガーがある場合は、6B、7Bが発音します。



シンセ・パートのフレーズを録音するには

1. 演奏をしているときは**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. **PATTERN** キーを押します（キーが点灯）。
   [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“ *(パターン名)* ”を表示します。ダイヤルを回して録音するパターンを選択します。
3. 録音するパートのシンセ・パート・キーを押します（キーが点灯）。
4. **KEYBOARD** キーをオンにします（キーが点灯）。
5. **STEP EDIT**キーを押したあと[▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“ Step Rec ”を表示します。ディスプレイにはターゲット・ステップが表示されます。
6. ダイヤルを回して、録音を開始するターゲット・ステップを選びます。
7. **REC** キーを押して、録音状態にします。
   このときに**PLAY** キーを押しても演奏はスタートしません。
8. ステップ・キーを使ってフレーズの音程を1音ずつ入力します。入力すると自動的にエディットを行うステップ（ターゲット・ステップ）が1ステップずつ進みます。
9. 終わりのステップに入力するか、**STOP/CANCEL**キーを押すと録音が終了します（RECキーが消灯）。



休符やタイを入力するには

休符（REST）を入力するときは**REST/TIE** キーを押します。
またタイ（TIE）を入力するときは、ステップ・キーを押しながら**REST/TIE** キーを押します。

ターゲット・ステップの移動について

録音中は、ダイヤルを回してターゲット・ステップを1つ前または後ろに移動することができます。また**SHIFT**キーを押しながらセレクト・キーを押すことでステップを移動することもできます。

シーケンス・データをエディットする

自分で録音したパターンや本機に保存してあるパターンをエディットします。

エディットしたパターンを保存するには、他のパターンを選ぶ前や電源をオフにする前に、必ずライト/リネーム作業を行なってください。

フレーズ・パターンをエディットする（ノート・エディット）

ステップ・レコーディングでは、トリガーとノート・ナンバーを同時に録音しますが、細かいゲート・タイムの設定はできません。より緻密なパターンを作るために、トリガーやノート・ナンバーの再調整やゲート・タイムの調整を行うことができます。

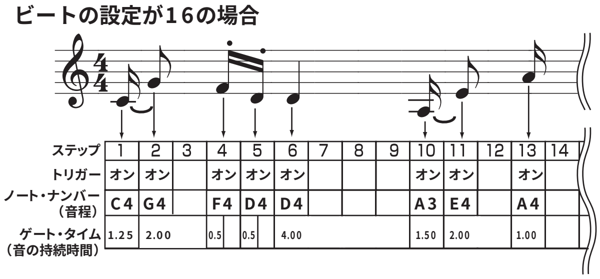
シンセ・パートのフレーズ・パターンは次の 3 つのデータで構成されます。これらのデータは 1 ステップごとにそれぞれ調整することができます。

トリガー:そのステップで発音するか

ノート・ナンバー:どの音程で発音するか

ゲート・タイム:どのくらいの間、発音するか

ビートの設定が16の場合



エディットするステップを選択するには

エディットするステップを選択します。このエディット対象になるステップのことを「ターゲット・ステップ」と呼びます。

STEP REC .... 1.01... 8.16

1. **STEP EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
   [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに“ Step Rec ”と表示します。バリュー・ディスプレイにターゲット・ステップが表示されます。
2. ダイヤルを回してターゲット・ステップを選択します。
   このとき**KEYBOARD**キーがオフのときは、ターゲット・ステップに対応するステップ・キーが点滅します。

note パターンのレングスが2以上の場合は、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回すと、レングス単位で変更できます。

ダイヤル以外に以下の方法でターゲット・ステップを選択できます。

- **SHIFT**キーを押しながらセレクト・キーを押すと、1ステップずつ前後に移動できます。
- **KEYBOARD**キーがオフのときは、ステップ・キーを押すと、それぞれのキーに対応したステップを選択することができます。

note パターンのレングスが 2 以上の場合はセレクト・キーを押してセレクト LED（赤）を切り替えることでターゲット・ステップをレングス単位で変更できます。

最大ステップ数はレングス、ビート、ラスト・ステップの設定により変化します。

KEYBOARDキーがオンのときは、ステップ・キーにはターゲット・ステップは表示されません。

トリガー（発音位置）を変更するには

1. **PATTERN**キーまたは**PART EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
2. エディットするシンセ・パート・キーを押します（キーが点灯）。
3. **KEYBOARD**キーをオフにします（キーが消灯）。
4. ステップ・キーに、選択したパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。
5. ステップ・キーを押してトリガーの設定を変更します。ステップ・キーを押すたびにトリガーのオン（点灯）オフ（消灯）が切り替わります。

STEP EDITキーが点灯しているときは、トリガーの変更できません。

ノート・ナンバー（ピッチ）を変更するには

NOTE NO. .... C-1...G9

1. **STEP EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Note No. "を表示します。
3. エディットするシンセ・パート・キーを押します（キーが点灯）。
4. **KEYBOARD**キーをオフにします（キーが消灯）。
5. 選択したパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が、ステップ・キーに点灯表示されます。
6. ノート・ナンバーをエディットする位置のステップ・キーを押して、ターゲット・ステップを指定します（キーが点滅）。
7. ダイヤルを回してそのステップのノート・ナンバーを変更します。
   KEYBOARDキーをオンにして、ステップ・キーを押してノート・ナンバーを変更することもできます。続けて他のターゲット・ステップを指定する場合は、一度**KEYBOARD**キーをオフにしてからターゲット・ステップを変更してください。

ディスプレイに" Note No. "を表示しているときは、ステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

トリガーがオフのステップのノート・ナンバーを変更してもトリガーをオンにするまでは発音しません。

パート単位で移調する場合は、シフト・ノートを行ってください。

（→p.53「シンセ・パートのフレーズの音程をずらす」）

ゲート・タイムを変更するには

GATE TIME .... 0.25...128.0

1. **STEP EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに" Gate Time "を表示します。
3. エディットするシンセ・パート・キーを押します（キーが点灯）。
4. **KEYBOARD**キーをオフにします（キーが消灯）。
5. 選択したパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が、ステップ・キーに点灯表示されます。
6. ゲート・タイムをエディットする位置のステップ・キーを押してターゲット・ステップを指定します（キーが点滅）。
7. ダイヤルを回してステップ単位でゲート・タイムを変更します。
   ディスプレイに表示されている値はステップ単位のゲート・タイムの長さです。例えば、ゲート・タイムを" 1.0 "に設定するとちょうど1ステップ間の長さのゲート・タイムになります。

ゲート・タイムの長さが次の発音のタイミングを越えると、次の発音ではレガートとなります。オシレーターの発音やEG、モジュレーションがリトリガーしません。

ディスプレイが" Gate Time "を表示しているときは、ステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

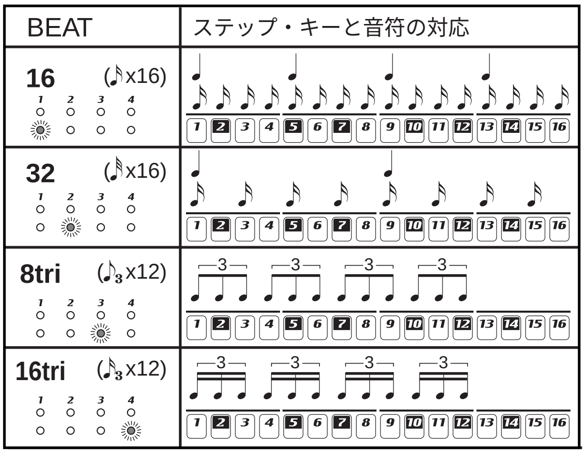
トリガーがオフのステップのゲート・タイムを変更してもトリガーをオンにするまでは発音しません。

パターンの長さと拍子を設定する

ここではレングス（長さ）とビート(拍子)、およびラスト・ステップの関係について説明します。
パターン全体の長さをレングス、そのレングス1つ分を構成するステップ数をラスト・ステップといいます。また、1ステップの音の長さをビートで設定します。
ビートに“ 8Tri ”(♪3)や“ 16Tri ”(♪3)を選んだ場合は、ラスト・ステップが自動的に12となり、ステップ・キー13〜16は無効になります。またビートに“ 16 ”や“ 32 ”を選んだ場合は、同様に16になります。

レングス、ビートを確認するには

パターン停止中に**SHIFT**キーを押している間、現在のパターンのレングスを上段のセレクトLED(緑)、ビートを下段のセレクトLED(赤)の点灯で確認することができます。
各ステップ・キーと音符の対応や、最大ステップ数が下図のように変わります。



BEAT	ステップ・キーあたりの音符	パターン・レングス(ステップ数)							
		=1	=2	=3	=4	=5	=6	=7	=8
16 (♪×16)	16分音符	16	32	48	64	80	96	112	128
32 (♪×16)	32分音符	16	32	48	64	80	96	112	128
8tri (♪3 ×12)	8分音符(3連)	12	24	36	48	60	72	84	96
16tri (♪3 ×12)	16分音符(3連)	12	24	36	48	60	72	84	96

レングスを設定するには

LENGTH .... 1...8

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Length ”を表示します。
4. ダイヤルを回してレングスを設定します。
5. 変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.62「パターンを保存する」）

ビートを設定するには

BEAT 16, 32, 8Tri, 16Tri

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメータ・ディスプレイに“ Beat ”を表示します。
4. ダイヤルを回してビートを設定します。
5. 変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.62「パターンを保存する」）

ラスト・ステップの設定するには

ラスト・ステップは、16や12でステップが割り切れないような変拍子のパターンを作る場合に使用します。

通常16(16分音符や32分音符のビートを選んだ場合)にして使用しますが、3連音符のビートを選んだ場合は12、また変拍子のパターンなどを作りたいときはそれ以外を選択します。例えば1小節あたり11拍のパターンを作る場合には、ラスト・ステップを11に設定すると1レングスが11ステップ相当のパターンになります。なおラスト・ステップで選んだ値以降のステップ・キーは無効になります。

LAST STEP .... 1...16

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **PATTERN**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー1（LAST STEP）を押すとキーが点滅し、パラメータ・ディスプレイに“ LastStep ”と表示されます。
4. ダイヤルを回してラスト・ステップを設定し、ステップ・キー1を押します(キー1が消灯)。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
5. 変更したパターンを保存する場合は**WRITE/RENAME**キーを押します。

（→p.62「パターンを保存する」）

ビートを変更した場合は、ラスト・ステップは16または12に初期化されます。

ラスト・ステップは本機独自の機能であり、外部シーケンサーおよび他のELECTRIBEと同期演奏する場合に、変拍子部分は同期しません。

元のステップ数より短いラスト・ステップを設定した場合、短くなった部分におかれたノート・データはマスクされ演奏されません。元のラスト・ステップに戻すとマスクは解除されます。

パート上のデータを移動する

MOVE DATA .... MOVE, REPEAT, RANDOM

フレーズ・パターンやモーション・シーケンス等のデータをステップ単位で移動するときに使います。

データを移動するには

MOVE .... (-7.15...+7.15)*

*移動ステップ数の値は、レングス、ラスト・ステップの設定により異なります。

パターンの先頭の位置を変更するときに使います。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー2(MOVE DATA)を押します。
3. " Move "と表示したことを確認し、もう一度ステップ・キー２を押します。
4. 選択されているパート・キーが点滅します。一緒にデータを移動したいパートやモーション・シーケンスはキーを押して点滅させてください。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。
5. ダイヤルを回して移動ステップ数と方向(プラス/マイナス)を設定します。上位の桁(レングス)を設定する場合は**SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回します。
6. 点滅しているステップ・キー２を押してムーブ・データを実行します（キー２が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。

データを繰り返しコピーするには

REPEAT ....0.01...7.15*

*リピートの最大値は、レングスとラスト・ステップの大きさによって決まります。

リピート(ステップ数)を設定することにより、パターンの先頭から設定したステップ分のデータを、パターンの最後まで繰り返しコピーすることができます。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー2(MOVE DATA)を押します。
3. " Move "と表示したことを確認し、ダイヤルを回して" Repeat "を選び、もう一度ステップ・キー２を押します。
4. 選択されているパート・キーが点滅します。一緒にデータをコピーしたいパートやモーション・シーケンスはキーを押して点滅させてください。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。
5. ダイヤルを回してリピート値を設定します。
6. 点滅しているステップ・キー２を押してムーブ・データを実行します（キー２が消灯）。
   実行しないでキャンセルする場合は、STOP/CANCELキーを押します。

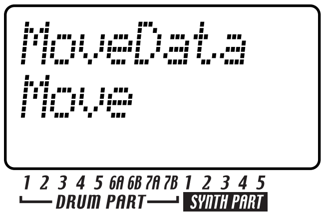
データをランダムに移動するには

RANDOM ....

パターンのデータをランダムに並べ替えます。

実行すると、元々置かれているステップ・データの個数とノート情報(シンセ・パートのみ)を参照し、適当なステップに並べ替えます。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー2(MOVE DATA)を押します。
3. " Move "と表示されるのでダイヤルを回して" Random "を選び、もう一度ステップ・キー２を押します。
4. 選択されているパート・キーが点滅します。一緒にデータをコピーしたいパートやモーション・シーケンスはキーを押して点滅させてください。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。



ムーブ・データは選んだパートの有効ステップに適用されます。有効ステップは各パターンのBeat、Length、LastStepによって決定します。

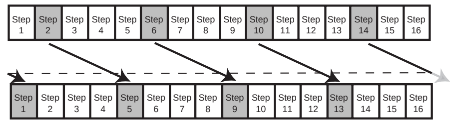
そのパターンの最後のステップ位置を超えて移動したデータは、最初のステップに順次送られます。例えば、合計６４ステップあるパターンで" MoveData "を" +5 "に設定し実行すると、ステップ60から64のデータはステップ1から5に順次移動します。

また、最初のステップ位置を超えてずらしたデータは、最後のステップに順次移動します。

+3の場合

各ステップのデータは3ステップ後ろにずれます。

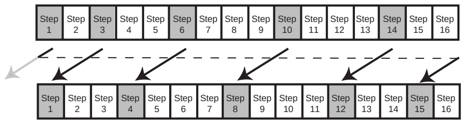
例：2→5、6→9、10→13、14→1



–2の場合

各ステップのデータは2ステップ前に進みます。

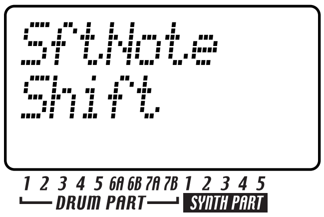
例：1→15、3→1、6→4、10→8、14→12



5. 点滅しているステップ・キー２を押してムーブ・データを実行します（キー２が消灯）。
実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。

シンセ・パートのフレーズの音程をずらす

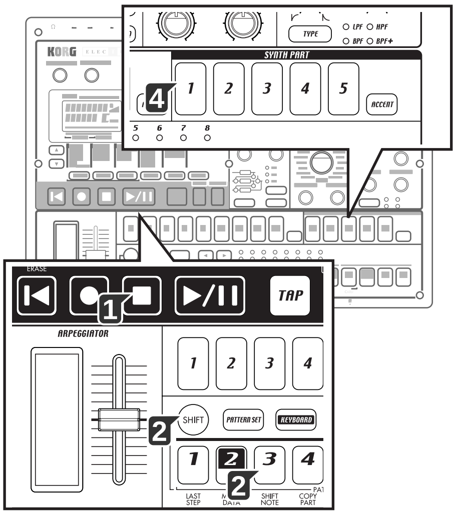
SHIFT NOTE .... Shift, Random



ノート・データの音程をずらすには

SHIFT .... -24...+24
選択したシンセ・パートのすべてのステップのノート・データの音程を一度にシフトする機能です。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー３（SHIFT NOTE）を押します。
3. “ Shift ”と表示したことを確認し、もう一度ステップ・キー３を押します。
4. シンセ・パート・キーが点滅します。データを変更しないパートはキーを押して消灯します（各パートはC４で発音します）。
5. ディスプレイに数字が表示されます。ダイヤルでシフトする音程を設定します。±１で半音、±２で全音、±７で５度、±１２で１オクターブのピッチ・シフトになります。
6. 点滅しているステップ・キー３を押してシフト・ノートを実行します（キー３が消灯）。実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。



シンセ・パートのノート・データをランダムにシフトするには

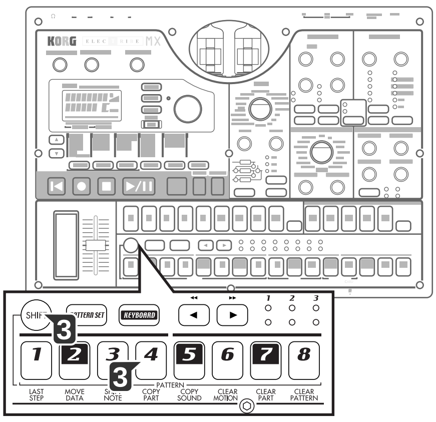
Random ....
選択したシンセ・パートのすべてのステップのノート・データを一度にランダムなノートにシフトする機能です。実行すると、元々置かれているステップ・データとノート情報を参照し、同じステップにランダムなノートで並べ替えます。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー３(SHIFT NOTE)を押します。
3. “ Shift ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Random ”を選んで、もう一度ステップ・キー３を押します。設定しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
4. シンセ・パート・キーが点滅します。データを変更しないパートはキーを押して消灯します（各パートはC４で発音します）。
5. 点滅しているステップ・キー３を押してシフト・ノートを実行します（キー３が消灯）。実行しないでキャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。

パートをコピーする

COPY PART ....
選んだパートに、他のパートの音色とシーケンス・データ(モーション・シーケンスも含む)をコピーすることができます。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. パート・キーを押して、コピー先パートを選びます(キーが点灯)。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー４(COPY PART)を押します(キー４が点滅)。コピー先のパート・キーが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・キーを押してコピー元のパートを選びます(コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。



このとき、コピー元のパート・キーを押すたびに音色を確認できます(シンセ・パートはC4で発音)。

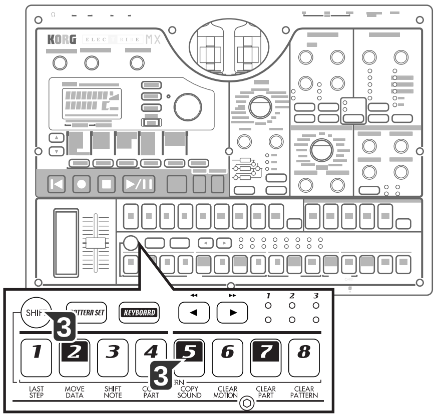
6. もう一度、ステップ4キーを押してコピー・パートを実行します。キャンセルするときは**STOP/CANCEL**キーを押します。

各パート間でのコピーはトリガー情報のみになります。

コピー後にモーションが24個を超える場合は、モーション・シーケンスはコピーされません。

パートの音色をコピーする

COPY SOUND ....



選んだパートに、他のパートの音色だけをコピーすることができます。ステップ情報やモーション・シーケンスはコピーしません。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます(キーが点灯)。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー5(COPY SOUND)を押します(キー5が点滅)。コピー先のパート・キーが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。このとき、**SHIFT**キーを押すとコピー元のパターン名が表示されます。
5. パート・キーを押してコピー元のパートを選びます(コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。このとき、コピー元のパート・キーを押すたびに音色が確認できます(シンセ・パートはC4で発音)。
6. もう一度ステップ・キー5を押してコピー・サウンドを実行します。キャンセルするときは**STOP/CANCEL**キーを押します。

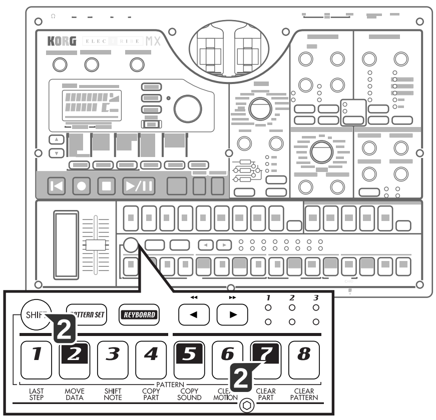
シンセ・パートとドラム・パート間での音色のコピーはできません。

パートの演奏データを消す

選ばれているパートの演奏データを消すときには、16個のステップ・キーで各トリガーを1つ1つオフにする以外に、次の2通りの方法があります。

パートの演奏データを一度に消すには

CLEAR PART ....



リズムやフレーズ・パターン(トリガー、ノート・ナンバー、ゲート・タイム)とモーション・シーケンスのデータを一度に消します。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー7(CLEAR PART)を押します(キー7が点滅)。
3. データを消すパート・キーを押します。このとき複数のパートを選択することもできます。選ばれたパート・キーは点滅します。パートキーを押すと音色を確認することができます。(シンセ・パートはC4で発音します。)
4. もう一度ステップ・キー7を押すとクリアを実行します。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

シンセ・パートのクリア・パートを実行するとフレーズ・パターンのすべてのステップのピッチがC4に、ゲート・タイムが"0.75"になります。

CLEAR PARTを実行しても音色の設定はクリアされません。

演奏中や録音中にトリガー・データを消す

ERASE ....

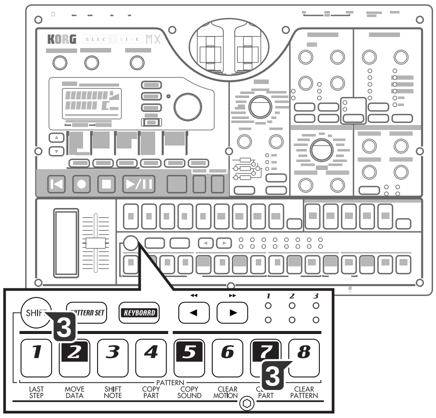
1. データを消したいパート・キーを押します。
2. 演奏中または録音中に**SHIFT**キーを押しながら**RESET/ERASE**キーを押している間、選ばれているパートの演奏データを消すことができます。

シンセ・パートはイレースを実行するとトリガー情報だけが消去され、ステップごとのノート・ナンバーやゲート・タイムのデータはそのまま残ります。

パターン・データをすべて消す

CLEAR PATTERN ....
現在選ばれているパターンのすべてのデータを一度に消去します。各パートの音色やモーション・シーケンスを含めたシーケンス・データ、テンポ、レングス、ビートなどを初期状態にします。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. 消去するパターンを選びます。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー8(CLEAR PATTERN)を押します(キー8が点滅)。このとき、**SHIFT**キーを押すと選択したパターンのパターン名が表示されます。
4. もう一度ステップ・キー8を押すとクリアを実行します。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。



エディット中のパターンと保存されているパターンを聞き比べる(COMPARE)

現在エディット中のパターンを保存する前に、その元となったパターンと聞き比べるための機能です。

1. **SHIFT**キーを押しながら**PATTERN**キーを押すと、**PATTERN**キーが点滅しコンペア・モードになります。
2. **PLAY/PAUSE**キーを押すと、エディット前のパターンが演奏され、元パターンを確認することができます。
3. **PATTERN**キーを押すと点滅が点灯に変わり、エディット中のパターンに戻ります。

コンペア中はモードの変更、録音はできません。

モーション・シーケンス

モーション・シーケンス(MOTION SEQUENCE)とは

EMX-1はツマミやキーによる音色変化を記録し、それを再現させることができるモーション・シーケンス機能を搭載しています。

モーション・シーケンスには、エフェクト用と各パート用の2種類あります。

モーション・シーケンスとして録音/再生可能なツマミ/キーは下記の通りです。このうち1パターンにつきエフェクトと各パート合計で24個までを記録することが可能です。

エフェクト(FX1, FX2, FX3)

FX EDIT1、FX EDIT2

ドラム・パート(1～7B)

PART COMMON: PITCH、EG TIME、PAN、LEVEL、AMP EG、ROLL、FX SEND、FXSELECT

MODULATION: SPEED、DEPTH、BPM SYNC、MOD TYPE、MOD DEST

シンセ・パート(1～5)

PART COMMON: GLIDE、EG TIME、PAN、LEVEL、AMP EG、ROLL、FX SEND、FXSELECT

MODULATION: SPEED、DEPTH、MOD TYPE、MOD DEST

SYNTH OSCILLATOR: OSC EDIT1、OSC EDIT2

SYNTH FILTER: CUTOFF、EG INT、RESONANCE、DRIVE、FILTER TYPE

アクセント・パート

PART COMMON: LEVEL

ツマミやキーの動きを録音する

各パートやエフェクトのツマミやキーの動き（モーション・シーケンス）を録音します。

各パートのモーション・シーケンスの録音はパートを選んだ後、パート・コモン・セクションの**MOTION SEQ**キーをオンにしてSMOOTHまたはTRIG HOLDを選択してください。

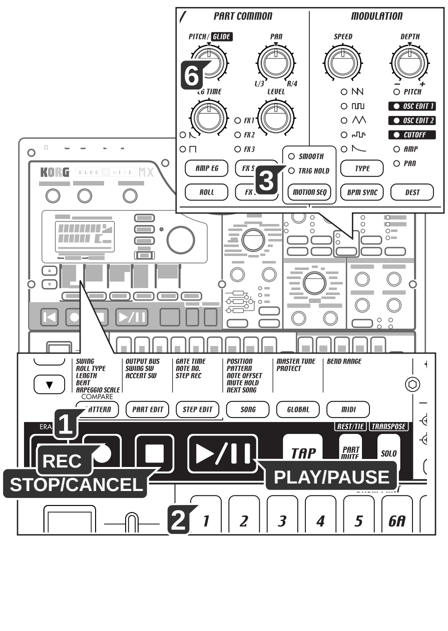
エフェクトのモーション・シーケンスの録音はエフェクト・セクションのモーション・シーケンス・キーをオンにしてください。

ここでは、ドラム・パートのピッチのモーション・シーケンスを録音してみます。

既に録音されているツマミなどを、新たに録音すると以前のデータはなくなります。

モーション・シーケンスを録音するには

1. パターン・モードでエディットするパターンを選びます。
2. ドラム・パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。
3. パート・コモン・セクションのモーション・シーケンス・キーを押してSMOOTHまたはTRIG HOLDにします。
4. **REC**キーを押して、録音待機状態にします。**REC**キーが点灯し**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
5. **PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンをスタートします。**REC**キー、**PLAY/PAUSE**キーが点灯します。
6. ピッチのツマミを動かし、そのパターンが1周するまでいろいろ変化させます。



7. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると自動的に**REC**キーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。

モーション・シーケンスを録音した後の修正はSTEP EDITキーを押してMOTION DEST.、MOTION VALUEで行います。

（→p.58「モーション・シーケンス・データをエディットする」）

STOP/CANCELキーを押して演奏を止めてから、「パターンを保存する(ライト/リネーム作業)」を行うと、モーション・シーケンスの効果を記録したパターンを保存することができます。

録音可能なモーション・シーケンスは最大24個です。

モーション・シーケンスを演奏する

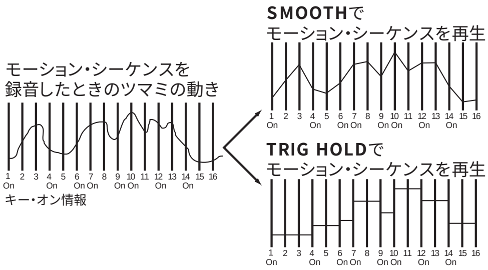
モーション・シーケンスの演奏方法には、次の2種類のタイプがあり、各パートごとに演奏方法を設定することができます。
エフェクトのモーション・シーケンスは、パートのモーション・シーケンスのSMOOTHの効果になります。また、アクセント・パートのモーション・シーケンスはTRIG HOLDのみとなります。

AMP EG、ROLL、FX SELECT、FX SEND、MOD TYPE、MOD DEST、BPM SYNC、SYNTH FILTER TYPEはタイプにSMOOTHが選ばれていてもTRIG HOLDで演奏されます。

MOTION SEQ ....

SMOOTH（スムーズ）：ツマミの動きが滑らかにつながり、スムーズに音色が変化します。

TRIG HOLD（トリガー・ホールド）：そのパートの発音のタイミングで、モーション・シーケンスのツマミの値を保持して発音します。



モーション・シーケンスのLEDが消えているとき（オフ）は効果はありません。

モーション・シーケンス・データを確認するには

モーション・シーケンス・データが録音されているときは、**SHIFT**キーを押しながらパート・コモン・セクションのモーション・シーケンス・キーを押している間、ステップ・キーの点灯で確認できます。このときディスプレイに“ FreeMot ”と表示され、記録可能なモーション・シーケンス数が表示されます。

note 全パート分の内容が表示されます。

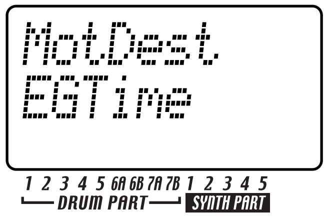
記録されているツマミ、キー	**点灯するキー**
パート・コモン・セクションのツマミ	ステップ・キー1、2が点灯
シンセ・フィルター・セクション	ステップ・キー3が点灯
パート・コモン・セクションのキー	ステップ・キー4が点灯
エフェクト1のモーション・シーケンス（Fx Edit 1のデータ）	ステップ・キー5が点灯
エフェクト1のモーション・シーケンス（FX Edit 2のデータ）	ステップ・キー6が点灯
エフェクト2のモーション・シーケンス（Fx Edit 1のデータ）	ステップ・キー7が点灯
エフェクト2のモーション・シーケンス（FX Edit 2のデータ）	ステップ・キー8が点灯
エフェクト3のモーション・シーケンス（Fx Edit 1のデータ）	ステップ・キー9が点灯
エフェクト3のモーション・シーケンス（FX Edit 2のデータ）	ステップ・キー10が点灯
モジュレーションのツマミ	ステップ・キー11が点灯
モジュレーションのキー	ステップ・キー12が点灯
シンセ・オシレータOSC Edit 1	ステップ・キー13が点灯
シンセ・オシレータOSC Edit 2	ステップ・キー14が点灯

演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中にはモーション・シーケンス・データの確認はできません。

モーション・シーケンス・データをエディットする

各パートのモーション・シーケンスやエフェクトのモーション・シーケンスを修正します。ステップ単位で修正できます。

エディットするモーション・シーケンスの選択

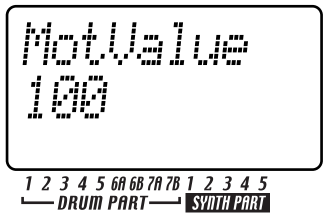


MOTION DEST .... ********

1. モーション・シーケンス・データの入った修正するパートを選びます。
2. **STEP EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“ MotDest ”を表示します。
4. ダイヤルを回すと、現在選択しているパートでモーション・シーケンスが記録されているパラメーターが選択できます。
   パートでモーション・シーケンスが記録されているパラメーター以外を選ぶときは、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回します。

note **“ MotDest ”の選択時に、SHIFTキーを押しながらダイヤルでモーション・シーケンスが記録されてないパラメーターを選んで、MOTION VALUEで値を変更することもできます。**

モーション・シーケンスのパラメーター値を変更するには



1. パート・キーを押してエディットするパートを選びます。
2. **STEP EDIT**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲][▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイに“ MotValue ”を表示します。
4. ディスプレイには前項の「エディットするモーション・シーケンスの選択」で選んだパラメーター名とパラメーター値が交互に表示されます。
5. ステップ・キーを押してエディットするステップを選びます。レングスが2以上のパターンのステップは[◀][▶]セレクト・キーを押して順次表示させます。
6. ダイヤルを回してそのステップのパラメーター値を変更します。
   “ Disabl ”にした場合はそのステップではモーション・シーケンスの値が更新されません。

MOTION DEST	MOTION VALUE
Fx1Ed1(FX1 EDIT1)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx1Ed2(FX1 EDIT2)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx2Ed1(FX2 EDIT1)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx2Ed2(FX2 EDIT2)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx3Ed1(FX3 EDIT1)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Fx3Ed2(FX3 EDIT2)	Disabl, (Fx Typeにより変化)
Pitch/Glide(PITCH/GLIDE*)	Disabl, -63...+63 /Disabl、0...127
EGTime(EG TIME)	Disabl, 0...127
Pan(PAN)	Disabl, L63...R63
Level(LEVEL)	Disabl, 0...127
AmpEG(AMP EG)	Disabl, Off, On
Roll(ROLL)	Disabl, Off, On
FxSend(FX SEND)	Disabl, Off, On
FxSel(FX SELECT)	Disabl, Fx1, Fx2, Fx3
ModSpd(SPEED)	Disabl, 0...127
ModDpt(DEPTH)	Disabl, -63...+63
ModTyp(TYPE)	Disab, Saw, Squ, Tri, SH, Env
ModDst(DST)	Disabl, Pitch, Amp, Pan (OSCEd1, OSCEd2, Cutoff)*
ModBPM(BPM SYNC)	Disabl, Off, On
OscEd1(OSC EDIT1*)	Disabl, (OSC TYPEにより変化)
OscEd2(OSC EDIT2*)	Disabl, (OSC TYPEにより変化)
Cutoff(CUTOFF*)	Disabl, 0...127
EgInt(EG INT*)	Disabl, -63...+63
Reso(RESONANCE*)	Disabl、0...127
Drive(DRIVE*)	Disabl, 0...127
FltTyp(TYPE*)	Disabl, LPF, HPF, BPF, BPF+

*はシンセ・パートのみ

エディットしたモーション・シーケンスはライトしないで他のパターンに切り替えると、変更前のモーション・シーケンス状態に戻ります。変更したモーション・シーケンスを保存する場合はライト作業を行ってください。

(→p.62「パターンを保存する」)

モーション・シーケンスのエディット中はステップ・キーを使ってステップのオン、オフを切り替えることはできません。

パートによっては選べないパラメーターがあります。

モーション・シーケンスのエディット中はRECキーは無効になります。

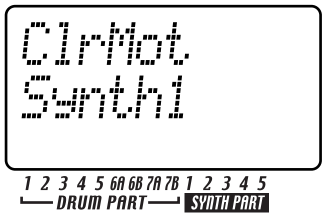
note “ MotDest ”の選択時に、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルでモーション・シーケンスが記録していないパラメーターを選ぶと、MOTION VALUEの値を変更することもできます。

各パートやエフェクトのモーション・シーケンス・データを消すには

CLEAR MOTION ....

各パートやエフェクトの持っているモーション・シーケンス・データを一度に消去します。

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー6(CLEAR MOTION)を押します(キー6が点滅)。
3. モーション・シーケンスを消したいパート(ドラム、シンセ、アクセント)のキーまたは、エフェクト・セクションのモーションシーケンス・キーを押します(複数選択可)。選ばれたキーが点滅します。
4. もう一度ステップ・キー6を押してクリアを実行します。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。



選択したパート、エフェクトのモーション・シーケンスはすべて一度に消えてしまいます。

パターン・セット

パターン・セット（PATTERN SET）とは

パターン・セットとは16個のステップ･キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えたり、組み合わせてチェインプレイ（ループ演奏）することができます。

パターン・セットを新たに登録することもできます。

（→p.61「パターン・セットのパターンを登録する」）

パターン･セットは、ソング･モードでは使用できません。
演奏中に、パターンを変更すると、各パターンの終わりで切り替わります。

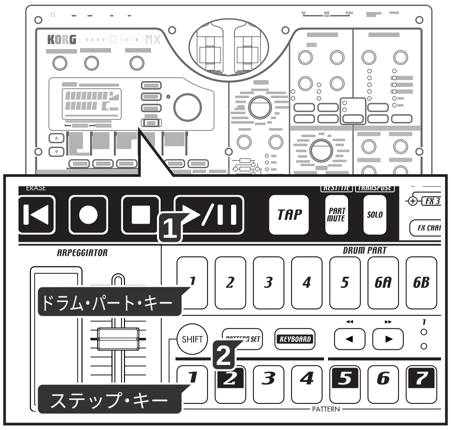
（→p.20「パターンが切り替わるタイミングについて」）

パターン・セットを使って演奏する

パターン・セット・プレイでは、パターンの切り替えタイミング、テンポの変更、RESET&PLAY等はパターン・プレイと同じ動作をします。

1. **PLAY/PAUSE**キーを押して演奏をはじめます。
2. **PATTERN SET**キーを押しながらステップ･キーを押すことで、それぞれのステップ･キーに登録されているパターンに切り替えることができます。

   PATTERN SETキーを押しながら、[◀][▶]セレクト・キーを押すと、他の登録されているパターン・セットのグループに切り替えることができます。このときパターン・セットのグループはセレクトLEDの下段のLED（赤）の点灯で確認できます。



パターン・セット機能をホールドするには

SHIFTキーを押しながらパターン・セット・キーを押すと、パターン・セット機能をホールドできます（キーが点滅）。ホールドされた状態でパターン・セット・キーをもう一度押すと解除できます（キーが消灯）。

パターン･セットは録音中は使用できません。また、録音（待機）状態にするとパターン･セットは解除されます。

パターン･セット･キーが点滅しているときは、ステップ･キーがパターン･セット機能として動作していますのでキーボード機能は使用できません。

パターン・セットのチェーン・プレイ

パターン・セットの開始パターンと終了パターンを選びループ演奏する機能です。パターン・セット機能をホールドした状態で、演奏したいパターンが割り振られている開始と終了の２つのステップ･キーを同時に押します。

たとえば、下表のようにパターンがステップ･キーに割り振られているときに、次の操作によりA01、A20、B03、B04、A51の順にループ演奏します（A01はグループ1のステップ･キー１、A51はステップ･キー５）。

ステップ・キー / セレクトLED	1	2	3	4	5	14	15	16
1	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51	A.20	B.43	B.61
2	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28	C.21	A.07	A.08
3	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01	A.05	A.45	A.64
4	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05	D.07	D.08	D.09
5	A.01	A.20	B.03	B.04	A.51	A.20	B.43	B.61
6	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28	C.21	A.07	A.08
7	B.01	B.02	B.04	B.62	A.01	A.05	A.45	A.64
8	D.01	D.02	D.03	D.04	D.05	D.07	D.08	D.09

1. グループ１（セレクトLED１点灯）のステップ･キー１を押します。
2. ステップ･キー１を押したまま、ステップ･キー５を押します。

チェーン・プレイ用に選ばれたステップ・キー1からステップ・キー5までが点灯します。

note チェーン・プレイの演奏中に**RESET/ERASE**キーを押すと、現在演奏中のパターンを先頭から演奏します。

チェーン・プレイをやめるときは

パターン・セットを新たに選び直すか、パターン・セット機能ホールドを解除してください。

パターン・セットにパターンを登録する

1. 演奏中の場合は、**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を停止します。
2. パターン・セット・キーを押しながら登録するステップ・キーを押します。
3. パターン・セット・キーを押しながら、ダイヤルで登録したいパターン・ナンバーを選びます。そのまま、パターン・セット・キーを離すと登録が完了します。
3. パターン・セット・キーを押したまま**WRITE/RENAME**キーを押します（**WRITE/RENAME**キーが点滅）。
4. ディスプレイに“ PtSetWr? ”が表示されます。ダイヤルで“ Yes ”を選択しライト・キーを押すと保存を実行します。キャンセルする場合は“ No ”を選択するか**STOP/CANCEL**キーを押します。

グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンの場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

（→p.71「メモリーのデータを守る」）

ライト作業中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

パターンを保存する

作ったパターン・データを保存するときは、必ずこのライト/リネーム(WRITE/RENAME)作業を行ってください。また、ライト/リネーム作業を行うと、パターンのレングスによって、パターン内のデータ・コピーが自動的に行われます。

作ったパターンを保存しない場合は

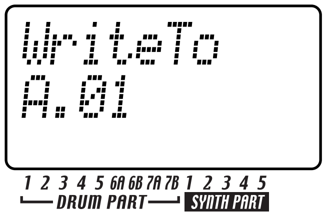
ライト/リネーム作業を行わずにパターンを切り替えてください。

パターンのコピー

現在選択中のパターンを違うパターン番号にコピーするときは、ライト機能を使ってコピーすることができます。

パターンを上書き保存する

1. **WRITE/RENAME**キーを押します。
   パラメーター・ディスプレイに“ WriteTo ”、バリュー・ディスプレイに“ (*保存先のパターン番号*) ”が表示されます。
   このとき**SHIFT**キーを押すと“ (*保存先パターン番号*) ”がそれに該当する“ (*パターン名 6 文字分*) ”の表示に変わります。



他のパターンに上書きするときは

ダイヤルでパターン番号を変更し保存先のパターンを選びます。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のパターン番号を選んでください。

2. **WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
   保存終了後、保存先のパターン番号が選ばれます。

保存を実行すると保存先のパターンは書き換わります。十分に注意してください。

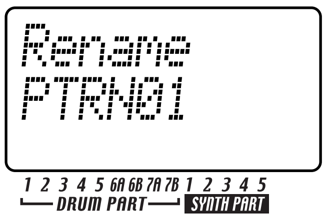
グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンの場合はライトできません。グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。工場出荷時はメモリー・プロテクトはオンに設定してあります。

(→p.71「メモリーのデータを守る」)

メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は決して電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

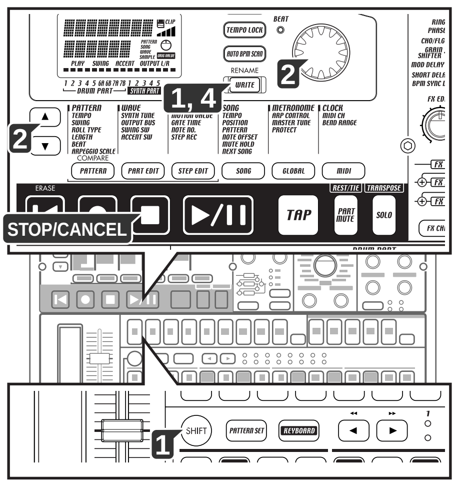
パターン名を変更して保存する

1. **SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを押します(キーが点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ Rename ”、バリュー・ディスプレイに“ (*パターン名 6 文字分*) ”が表示されます。



2. 保存するパターンに名前をつけます。
   [▲][▼]カーソル・キーでパラメーター・ディスプレイのカーソルを左右に移動し、ダイヤルを回してパターンの名前を設定します。パターン名は最大 8 文字までつけることができます。設定が終わったら**WRITE/RENAME**キーを押します。

```
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
```



3. 保存先のパターン番号を選びます。
   ダイヤルで保存先のパターンを選びます。
4. **WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
   保存終了後、保存先のパターン番号が選ばれます。

演奏中に保存したときは、演奏中のパターンのままです。

パターン演奏中に保存を行った場合、保存のキャンセル時のSTOP/CANCELキーを押す操作では、演奏は停止しません。キャンセルした後に、STOP/CANCELキーを再度押すと演奏が停止します。

5.ソング・モード

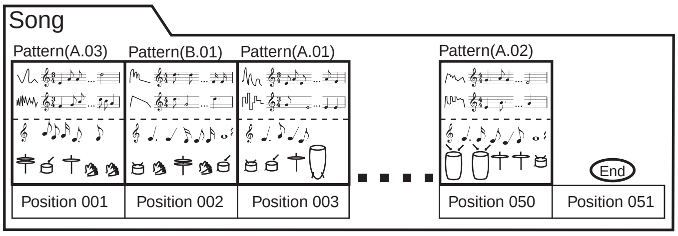
ソングを演奏する

ソング(SONG)とは

ソングとはパターンを演奏する順番に組み合わせて、1曲分の演奏に仕上げたものです。EMX-1はソングを64曲作成し保存することができます。1つのソングは最大256個のパターンを並べることができ、パターンの演奏に加えて、リズムやフレーズ、ツマミの動きを録音することができます。

ポジション(POSITION)とは

ポジションとはソングの中のパターンの演奏または、録音の順番を示したもので、ソングのエディットを行う単位になります。



ソングではエディットした音色を保存することはできません。音色のエディットはパターン・モードで行ってください。

ソングを演奏する

1. **SONG**キーを押します。(キーが点灯)。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイに"(ソング名)"を表示します。
3. ダイヤルを回してソング(S.01~S.64)を選びます。
4. **PLAY/PAUSE**キーを押してソングを演奏します(キーが点灯)。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。

演奏を途中で一旦停止するとき

PLAY/PAUSEキーを押します(キーが点滅)。

再開するとき

もう一度**PLAY/PAUSE**キーを押します(キーが点灯)。

演奏を止めるとき

STOP/CANCELキーを押します。

演奏の早送り、早戻し

ソングは演奏中にセレクト・キーを使って、データの早送り、早戻しができます。早送りはセレクト・キー[▶]を押します。早戻しはセレクト・キー[◀]を押します。

KEYBOARD キーがオンのときは、SHIFT キーを押しながら、セレクト・キーを押してください。

ソングを選ぶ

SONG .... S01...S64

1. **SONG**キーを押します。（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押し、ディスプレイに“ (ソング名) ”を表示します。
3. ダイヤルを回してS.01からS.64までの64ソングからソングを選びます。

演奏中にソングの変更はできません。

ソングの切り替えについて

演奏中にソングを切り替えることはできません。ソング・ナンバーを前もって選ぶことはできます。演奏中にソング・ナンバーを選ぶと、ディスプレイにナンバーが点滅表示されます。

現在演奏中のソングが終わると自動的に止まり、ナンバーが点灯表示になります。**PLAY/PAUSE**キーを押すと選んだソングの演奏が始まります。

（→p.67「ソングを続けて再生する」）

ポジションまたはソングの先頭から演奏するには

ソングの演奏中に**RESET**キーを押すと、演奏しているポジションに設定しているパターンの先頭から演奏します。

演奏テンポを決める

TEMPO .... 20.0...300.0

ダイヤルでテンポを変更する

1. **SONG**キーを押します。（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Tempo ”を表示します。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。小数点以下のテンポを変更するには、**SHIFT**キーを押しながらダイヤルを回します。

タップ・テンポ機能でテンポを変更するには

ソングの演奏中に変更したいテンポで、**TAP**キーを2回以上、続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。

ソングのテンポを固定するには

ソングに設定したテンポでソングを再生するときは、**TEMPO LOCK**キーをオンにします。

TEMPO LOCKキーがオフのときは、ポジションを移動するごとにパターンに設定してあるテンポ情報に更新しながら、ソングを再生します。ただし、ポジションを移動しても、パターンが同じ場合は、テンポが維持されています。

ダイヤルやタップ・テンポ機能でテンポを変更したときは、ソングに保存してあるテンポを変更します。テンポを変更したソングはライトをしないで他のソングに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業を行ってください。

（→p.70「ソングを保存する」）

note イベント・レコーディングによりテンポ設定のイベントを記録した場合は、そのイベントによってもテンポ情報が更新されます。

（→p.68「イベント・レコーディング」）

TEMPO LOCKキーのオン、オフに関わらずダイヤルやTAPキーによるテンポの変更はできます。

TEMPO LOCKキーのオン、オフはソングごとに保存できます。変更したテンポを保存する場合はライト作業を行ってください。

（→p.70「ソングを保存する」）

MIDIモードの“ Clock ”に“ EXT ”を設定したときは、ソングの持つテンポとテンポ・イベントは無効になります。

ソングを作る

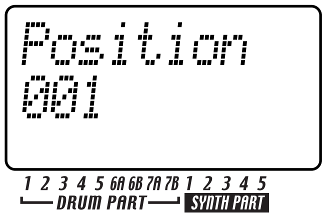
パターンを組み合わせてソングを作ります。

ソングのエディット中に他のソングに切り替えると、エディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業を行ってください。

(→p.70「ソングを保存する」)

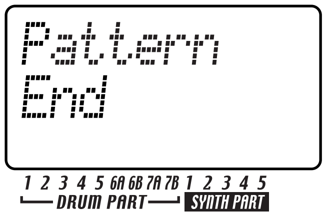
各ポジションにパターンを設定する

POSITION .... 001...256
PATTERN .... A.01...D.64, End



ポジションにパターンを設定します。このとき、**KEYBOARD**キーをオフ(キーが消灯)にしてください。

1. ソング演奏をしているときは**STOP/CANCEL**キーを押して、演奏を止めます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Position ”を表示します。ディスプレイに“ 001 ”が表示されるのを確認します。
3. [▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Pattern ”を表示します。
4. ダイヤルでポジション“ 001 ”に割り当てるパターンを選びます。
5. [▶]セレクト・キーを押してポジションを1つ進めます。
このときディスプレイは“ End ”を表示します。



6. ダイヤルでパターンを選びます。
ここで選んだパターンは、ポジション“ 002 ”のパターンになります。
7. “ 002 ”のパターンを選ぶと次のポジションが“ End ”になります。
上記の操作4、5を必要なパターン数だけくり返します。

できあがったソングの先頭から演奏するには

RESET/ERASEキーを押します。または、[▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Position ”を表示してダイヤルかセレクト・キーでポジションを“ 001 ”にしてから、**PLAY/PAUSE**キーを押します。

各パターンの音程を設定する

NOTE OFFSET .... -24...24

ソングを構成しているポジション上のパターンのシンセ・パートの音程をずらす機能です。

ノート・オフセットは、ソングのポジション上で音程をずらす機能で、パターンの持っている音程を変えるものではありません。

1. ソング演奏をしているときは**STOP/CANCEL**キーを押して、演奏を止めます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Position ”を表示します。
3. 音程をずらすポジションをダイヤルまたは[◀][▶]セレクト・キーで選びます。
4. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ NoteOfs. ”を表示します。
5. ダイヤルでずらす音程を設定します。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブの**音程のずれ**(ノート・オフセット)になります。
ディスプレイの表示が“ NoteOfs. ”のときは、セレクト・キーでもポジションを1つずつ前後に移動することができます。

シンセ・パートにPCMのChord Set(コード・セット)カテゴリーのウェーブ(→p.39)を選んでいるときは、ノート・オフセットを設定すると、コードやオクターブが変わってしまう場合があります。

ソングをエディットする

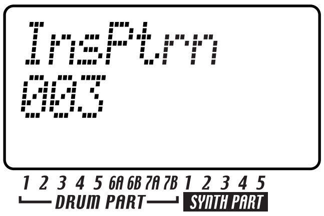
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

エディットしたソングを保存する場合は、必ずライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずにソングを切り替えたり電源を切ると、エディットする前のソングに戻ります。

パターンを挿入する

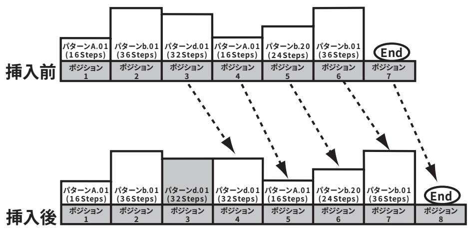
INSERT PATTERN ....

任意のポジションにパターンを1つ挿入し、それ以降のパターンを後ろにずらします。



1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー9（INSERT PATTERN）を押します（9キーが点滅）。
3. 挿入するポジションをダイヤルで選びます。例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“ 003 ”を表示させます。
4. もう一度ステップ・キー9を押して、そのポジションにパターンを1つ挿入します（キーが消灯）。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
   挿入されるパターンは、それまでそのポジションに入っていたパターンと同じパターン（ノート・オフセット設定も含む）です。このあと、必要に応じて挿入されたポジションのパターンとノート・オフセットを設定します。挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後へ移動します。

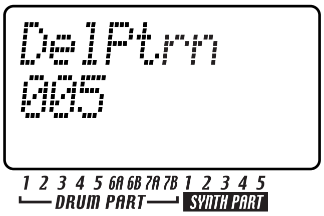
ポジション3に新たなパターンを挿入



登録したパターンを削除する

DELETE PATTERN ....

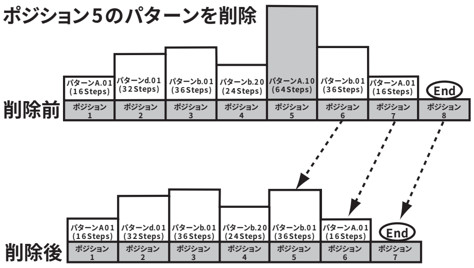
任意のポジションのパターンを削除し、それ以降のパターンを前に詰めます。



1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー10（DELETE PATTERN）を押します（10キーが点滅）。
3. 削除するパターンのポジションをダイヤルで選びます。例えば、ポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“ 005 ”を表示します。
4. もう一度ステップキー10を押して、そのパターンを削除します（キーが消灯）。
   キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
   削除したパターン以降のデータは削除した分だけ前へ移動します。

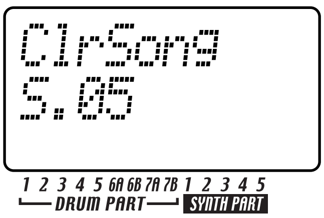
イベント・データの記録してあるパターンを削除すると、そこに記録してあるイベント・データも削除されます。

ポジション5のパターンを削除



ソングのデータを消す

CLEAR SONG ....



1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めてから、消したいソングを選びます。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー11（CLEAR SONG）を押します（キー11が点滅）。

3. ステップ・キー11をもう一度押すとソングのデータを消去します。
キャンセルするときは**STOP/CANCEL**キーを押してください。

間違ってソング・データを消してしまった場合

そのソングを保存せずにダイヤルを回してソングを選び直すことで、消去する前に保存されていたデータに戻ります。

任意のポジションのパターンを変更する

1. 演奏中の場合は**STOP/CANCEL**キーを押して演奏を止めます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに"Position"を表示します。
3. 変更したいポジションをダイヤルで選びます。
4. [▼]カーソル・キーを押してディスプレイに"Pattern"を表示します。
5. ダイヤルで選んだポジションに割り当てるパターンを選びます。
選ぶパターンを聞いて確認するときは、**PATTERN**キーを押してパターン・モードに入り、演奏し確認します。
ソング・モードに戻るときは、**STOP/CANCEL**キーを押し、演奏を止め**SONG**キーを押します。

パート・ミュート設定を維持する

ソングを再生中に設定したパート・ミュートの状態を維持したままソングを再生し続けるための機能です。

MUTE HOLD ....Off, On

1. [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"MUTE HOLD"を表示します。
2. ダイヤルを回して設定します。

Off: ポジションを移動するごとにパターンに設定してあるパート・ミュート情報に更新しながら、ソングを再生します。ただし、ポジションを移動しても、パターンが同じ場合は、パート・ミュート情報は維持されています。

On: ポジションが移動し、パターンが切り替わっても、パート・ミュートの状態を維持します。ただし、ソングの先頭のパート・ミュートの状態は、ポジション1に設定しているパターンのパート・ミュート状態になります。

note パート・ミュートの設定をイベント・レコーディングした場合は、そのイベントによってもテンポ情報が更新されます。

(→p.68「イベント・レコーディング」)

ソングを続けて再生する

NEXT SONG .... Off, S.01...S.64

ソングの再生が終了した後に、停止せず指定した次のソング再生を行う機能です。

1. [▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"NextSong"を表示します。
2. ダイヤルを回して次に再生したいソングを選びます。オフ(Off)のままだと通常動作(ソング再生後停止)となります。

ソング再生中に、イベント・レコーディングなどを行った場合、設定したNEXT SONGの設定は無視されます。

外部機器から送られるMIDIクロックで同期演奏中は、NEXT SONG の設定は無視されます。外部機器が送信するソング・セレクト[F3, ss](ss:ソングナンバー)に従います。

イベント・レコーディング

ソング・モードではパターンの組み合わせの演奏のほかに、リアルタイムでドラム・パート・キーやキーボード機能やアルペジエーターによる演奏、ツマミによる演奏等のイベント・データを録音することができます。
これらのソング・モードでの演奏・操作の録音を**イベント・レコーディング**と呼びます。
イベント・レコーディングで録音できる演奏情報（イベント・データ）は次の6つです。

- ドラム・パート・キーを使った演奏
- キーボード機能を使った演奏
- アルペジエーターを使った演奏
- ツマミの動きやキーによる演奏（選択中のパートのみ）
- パートのソロ、ミュートの演奏情報
- テンポ

ソングに演奏やツマミの動きを録音する

イベント・レコーディングは、同じ区間に上記のイベントを重ねて録音することができます。イベント・レコーディングは、今まであった同種のイベントだけを上書きして更新する(オーバー・ダブ)方式で、同時刻にある他のイベントはそのまま保持されます。

イベント・データを録音するには

1. イベント・レコーディングをするソングを選びます。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Position ”を表示します。
3. ダイヤルまたは[◀][▶]セレクト・キーを使って録音を開始するポジションに合わせます。
4. **REC**キーを押した後、**PLAY/PAUSE**キーを押してイベント・レコーディングを開始します。
5. ステップ・キーやツマミ等を操作して演奏を録音します。
6. **STOP/CANCEL**キーを押すとイベント・レコーディングは終了します。

ソングの演奏データとイベント・データが重なった場合は、イベントのデータを優先して演奏されます。

ソング・モードでのツマミのイベント・レコーディングの演奏は、モーション・シーケンスでいうSMOOTHタイプのみで、TRIG HOLDタイプでは演奏しません。

イベント・レコーディングを保存する場合は、ライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずに、ソングを切り替えたり、電源を切ると録音した演奏は無効になります。

ソングの早戻しをすると、イベント・データを正常に演奏できない場合があります。

ソング再生中にイベント・レコーディングしたツマミを操作したときは、そのツマミのイベント・データの再生は、次のパターンに移るまで無効になります。

ソングのイベント・データを消すには

ソングのイベント・データを消すときは、録音中に消したい区間で**SHIFT**キーを押しながら**RESET/ERASE**キーを押してください。その区間のソングのイベント・データがすべて消去されます。

ソングのイベント・データを確認するには

SHIFTキーを押しながらパート・コモン・セクションの**MOTION SEQ**キーを押している間、ソングにイベント・データが録音されているときは、ステップ・キー15、16が点灯し、ディスプレイに“ SongEvnt ”と表示し選択中のソングに記録しているイベント数を表示します。

演奏中、または録音中にはイベント・データの確認はできません。

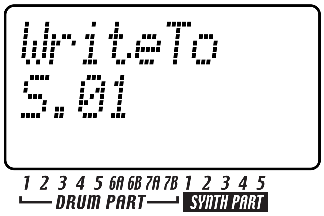
ソングを保存する

作ったソング・データを保存するときは、必ずこのライト/リネーム作業を行ってください。作ったソングを保存しないときは、ライト/リネーム作業を行わずにソングを切り替えてください。

保存を実行すると保存先のソングは書き換わります。十分に注意してください。

ソングを保存する

1. **WRITE/RENAME**キーを押します。
   パラメーター・ディスプレイに“ WriteTo ”、バリュー・ディスプレイに“ (*保存先のソング番号*) ”が表示されます。
   このとき**SHIFT**キーを押すと“ (*保存先ソング番号*) ”がそれに該当する“ (*ソング名 6 文字分*) ”の表示に変わります。



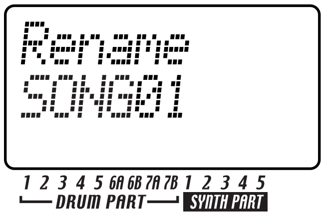
他のソングに上書きするときは

ダイヤルでソング番号を変更し保存先のソングを選びます。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のソング番号を選んでください。

2. **WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。
   キャンセルする場合は、**STOP/CANCEL**キーを押します。
   保存終了後、保存先のソング番号が選ばれます。

ソングに名前をつけて保存する

1. **SHIFT**キーを押しながら**WRITE/RENAME**キーを一度押します(キーが点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ Rename ”、バリュー・ディスプレイに“ (*ソング名 6 文字分*) ”が表示されます。



2. 保存するソングに名前をつけます。
   [▲][▼]カーソル・キーでバリュー・ディスプレイのカーソルを左右に移動し、ダイヤルを回してソングの名前を設定します。ソングの名前は**8文字**まで付けることができます。設定が終わったら**WRITE/RENAME**キーを押します。

```
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
```

3. 保存先のソング番号を選びます。
   パラメーター・ディスプレイに“ WriteTo ”、バリュー・ディスプレイに“ (*保存先のソング番号*) ”が表示されます。このとき**SHIFT**キーを押すと“ (*保存先ソング番号*) ”がそれに該当する“ (*ソング名6文字分*) ”の表示に変わります。重要なものを消さないようにダイヤルで保存先のソング番号を選んでください。
4. もう一度**WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。実行中はキーが点灯し、保存が完了するとキーが消灯します。キャンセルするときは、**STOP/CANCEL**キーを押します。

工場出荷時の設定はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください

(→p.71「メモリーのデータを守る」)

メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は決して電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

6. グローバル・モード

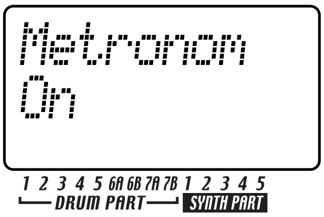
グローバル・モードでは、メトロノームの設定などの各パラメーターを設定します。**GLOBAL**キーを押して、グローバル・モードに入ります。グローバル・モードから抜けるときは、他のモード・キーを押してください。

グローバル・モードでの設定をライトしないで電源を切ると、変更した設定は無効になります。変更した設定を保存する場合はライト作業（→p.70「グローバル・モードの変更内容を保存する」）を行ってください。

メトロノームの設定をする

メトロノーム機能の設定を行います。リアルタイム・レコーディングでパターンを作成する場合は、メトロノームを使うと便利です。
メトロノームは4分音符のタイミングで発音し、"On→3/4"以外はライン・アウト端子L/Rおよびヘッドホン端子から演奏/入力音にミックスして出力します。

1. [▲]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"Metronom"を表示します。
2. ダイヤルを回してメトロノームの設定を行います。



METRONOME .... [Off, Rec0, Rec1, Rec2, On, On→3/4]

Off	メトロノームは鳴りません。
Rec0	録音状態のとき(**REC**と**PLAY/CANCEL**キーが点灯)にのみメトロノームが鳴ります。
Rec1	録音開始時に1小節分のカウントが入り録音を開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。
Rec2	録音開始時に2小節分のカウントが入り録音を開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。
On	演奏中または録音中にメトロノームが鳴ります。録音開始時にカウントは入りません。
On→3/4	演奏中または録音中にメトロノームの音をインディビジュアル・アウト端子3/4に出力します。ライン・アウト端子L/Rおよびヘッドホン端子からメトロノームを出力しません。録音開始時にカウントは入りません。

メトロノームの設定を保存することはできません。電源オン時は必ず"Off"になります。

他の楽器とチューニングを合わせる

本機全体の基準となる音程をセント(Cent)単位で設定します。通常は"+00"(A=440Hz)で使用し、EMX-1を他の楽器に合わせる必要があるときに設定を行います。

MASTER TUNE .... -50...+50

1. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"MstTune"を表示します。
2. ダイヤルを回して設定します。

MIDIによって外部からマスター・ファイン・チューニングを受信するとこの値は変更されます。

ドラム・パートの音程は変わりません。

メモリーのデータを守る

パターン・モード、ソング・モードのプロテクトの設定をします。

1. [▲][▼]カーソル・キーを押してパラメーター・ディスプレイに"Protect"を表示します。
2. ダイヤルを回してオン、オフを選びます。

PROTECT .... Off, On

On	**WRITE/RENAME**キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンプ・データの受信を禁止します。
Off	エディットしたデータを保存したり、ダンプ・データを受信することができます。

note **工場出荷時は"On"に設定されています。**
設定はパターン・モード、パート・エディット・モード、ステップ・エディット・モード、ソング・モードに対して有効です。グローバル・モード、MIDIモードではメモリー・プロテクトの設定に関わらずライトを実行することができます。

アルペジエーター機能の操作を反転する

アルペジエーターのスライダーとリボン・コントローラーを操作したときの機能を設定します。

1. [▼]カーソル・キーを押してディスプレイの表示を"ArpCntrl"に合わせます。
2. ダイヤルを回してアルペジエーター・コントロールの設定をします。

ARP CONTROL .... Normal, Revers

Normal	**スライダー:** ピッチ・コントロール(シンセ・パート) **リボン:** ゲート・タイム(シンセ・パート)/レゾリューション(ドラム・パート) +ノート・オン
Revers	**スライダー:** ゲート・タイム(シンセ・パート)/レゾリューション(ドラム・パート) **リボン:** ピッチ・コントロール(シンセ・パート) +ノート・オン

グローバル・モードの変更内容を保存する

グローバル・モードとMIDIモードの設定を保存します。変更した設定を保存するときは、必ずこのライト作業を行ってください。電源をオンにするたびにその設定が有効になります。

1. **GLOBAL**または**MIDI**キーを押します。
2. **WRITE/RENAME**キーを一度押します(キーが点滅)。ディスプレイには“ GloblWr? ”が表示されます。ダイヤルで“ Yes ”を選択し、もう一度**WRITE/RENAME**キーを押すと保存を開始します。保存実行中は**WRITE/RENAME**キーが点灯し、保存が完了すると消灯します。
   キャンセルする場合は、“ No ”を選択するか**STOP/CANCEL**キーを押します。

グローバル・モードおよびMIDIモードのライトは、メモリー・プロテクト(前項)の設定に関わらずライトを実行することができます。

メモリーへの保存実行中(WRITE/RENAMEキーが点灯)は絶対に電源をオフにしないでください。データを破壊する恐れがあります。

変更した設定を保存しないときは

ライト作業を行わずに電源を切ってください。

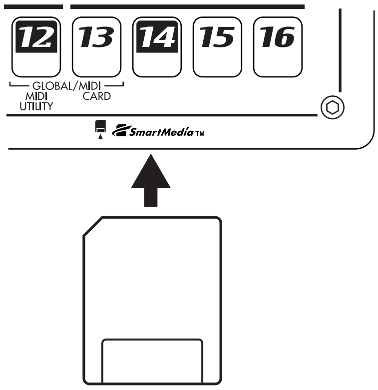
スマートメディア™を使う

EMX-1ではスマートメディアを使って内部のデータをセーブ(保存)したり、ロード(読み込み)したりすることができます。
EMX-1では3V(3.3V)仕様の4MB〜128MBのスマートメディアを扱うことができます。

※ **SmartMedia™(スマートメディア)は、株式会社 東芝の登録商標です。**

スマートメディアの挿入するには

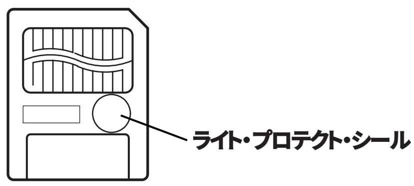
スマートメディアは挿入方向に注意して、スマートメディア・スロットに奥まで挿入してください。



スマートメディアへのアクセス中(カード・インジケータ点灯中)はカードを取り出したり、電源を切ったりしないようにしてください。スマートメディアを破損する恐れ　があります。

カードについて

本機は、電源電圧が3.3Vで容量が4〜128Mバイトのスマートメディアまたは、ID付きスマートメディアに対応しています。それ以外のスマートメディアをご使用になりますと、本体が動作しなくなる恐れがありますので、絶対に使用しないでください。
スマートメディアにライト・プロテクト・シール(銀色の丸いシール)を貼ると、データの書きこみや消去等ができなくなります。本機でスマートメディアに保存等を書き込みを行う場合は、ライト・プロテクト・シールをはがしてください。



取り扱い上の注意

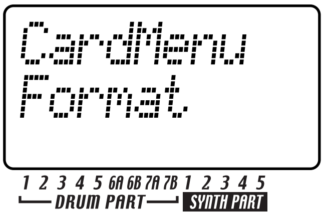
- カードを折り曲げたり、強い衝撃や高熱を加えないでください。
- カードの電極面には触れないでください。静電気により、カードが破壊する可能性があります。使用後は専用の静電気防止ケースに入れて保管してください。

スマートメディアをフォーマットする

スマートメディアをEMX-1で使用できるようにフォーマットをします。

フォーマットするとスマートメディアの内容はすべて失われます。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー13(CARD)を押します(キー13が点滅)。パラメーター・ディスプレイに" CardMenu "と表示されます。
4. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに" Format "を表示してステップ・キー13を押します。



5. パラメーター・ディスプレイに" Sure? "と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを" Yes "にしてキー13を押してフォーマットを実行します。キャンセルする場合には**STOP/CANCEL**キーを押します。

note　フォーマット実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

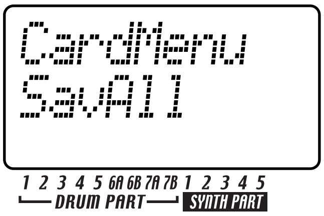
6. フォーマットが終了するか、" No "にしてキー13を押したときは、ディスプレイ表示がフォーマット実行前の状態に戻ります。（キー13が消灯）

EMX-1以外の機器でフォーマットしたスマートメディアは、正しく認識できないことがあります。その場合はEMX-1で再フォーマットしてください。

スマートメディアにデータを保存する(セーブ・オール)

EMX-1のパターン・データ、ソング・データ、グローバル・データなどすべてのデータをスマートメディアにセーブします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー13(CARD)を押します(キー13が点滅)。パラメーター・ディスプレイに" CardMenu "と表示されます。
4. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに" SavAll "を表示してキー13を押します。



5. セーブするファイルの名前を決めます。
パラメーター・ディスプレイに" NameFile "と表示され、バリュー・ディスプレイに現在のファイル名が表示されます。[▲][▼]カーソル・キーでバリュー・ディスプレイの左右にカーソルを移動し、ダイヤルを回して名前を設定します。

0123456789ABCDEFGH
IJKLMNOPQRSTUVWXYZ_

設定が終わったらキー13を押して、セーブを実行します。セーブ実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。セーブが終了するとディスプレイ表示がセーブ前の状態に戻ります(キー13が消灯)。
キャンセルする場合には**STOP/CANCEL**キーを押します。

同名のユーザーファイルが存在する場合、パラメーター・ディスプレイに" OverWrt? " バリュー・ディスプレイに" No "と表示されます。ダイヤルで" Yes "を選択して、キー13を押して上書きを実行した場合、スマートメディアに元々あったデータは消失しますので、ご注意ください。

スマートメディアにライト・プロテクト・シールが貼ってある場合はセーブできません。その場合はスマートメディアのライト・プロテクト・シールをはがしてからセーブを実行してください。

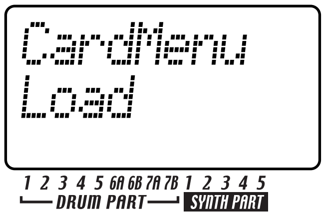
セーブまたはフォーマット中は、絶対に電源を切ったりスマートメディアを抜いたりしないでください。スマートメディアが使用不能になる恐れがあります。

1つのファイルのセーブに約2メガバイトの容量を必要とします。空き容量の少ないスマートメディアにはセーブできません。

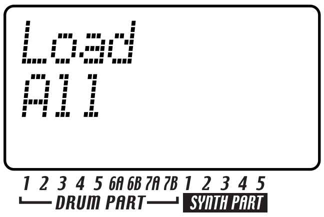
スマートメディアから全データを読み込む

スマートメディアに保存してあるEMX-1のパターン・データ、ソング・データ、グローバル・データをロードします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー13(CARD)を押します(キー13が点滅)。パラメーター・ディスプレイに" CardMenu "と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに" Load "と表示されるのでキー13を押します。



5. パラメーター・ディスプレイに" Load "、バリュー・ディスプレイに" All "が表示されるのでキー13を押します。

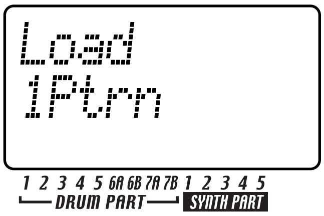


6. ロードするファイルを選びます。バリュー・ディスプレイに" LdFile "と表示され、パラメーター・ディスプレイに" (ファイル名) "が表示されるので、ダイヤルを回してファイルを選び、キー13を押します。
7. パラメーター・ディスプレイに" Sure? "と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを" Yes "にしてキー13を押してロードを実行します。ロード実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。
ロードが終了するとパターン・モードでA.01を選択している状態になります。
キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

工場出荷時の設定はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(→p.69「メモリーのデータを守る」)。

スマートメディアからパターンをひとつだけ読み込む(ロード・パターン)

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー13(CARD)を押します(キー13が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでキー13を押します。
5. パラメーター・ディスプレイに“ Load ”、バリュー・ディスプレイに“ All ”が表示されるのでダイヤルを回して“ 1Ptrn ”を選択してキー13を押します。



6. ロードするパターンが入ったファイル(セーブ・オールしたときに指定したファイル名)を選びます。バリュー・ディスプレイに“ LdFile ”と表示され、パラメーター・ディスプレイに“ (*ファイル名*) ”が表示されるので、ダイヤルを回してファイルを選び、キー13を押します。
7. ロードするパターンを選びます。パラメーター・ディスプレイに“ Load ”と表示され、バリュー・ディスプレイに“ (*パターン番号*) ”が表示されるので(このときシフト・キーを押すとパターン名表示に変わります)、ダイヤルを回してパターンを選び、キー13を押すとロードします。

   ロードが終了するとパターン・モードに戻ります(キー13が消灯しPATTERNキーが点灯)。
   キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。

この操作では、本体内蔵メモリーへの保存(ライト)は行われていません。

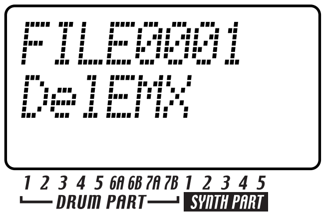
工場出荷時の設定は、メモリー・プロテクトがオンになっているのでロードできません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(→p.71「メモリーのデータを守る(PROTECT)」)。

スマートメディアからEMX-1のファイルを消去する（デリート・ファイル）

スマートメディアからEMX-1のパターン・データ、ソング・データ、グローバル・データが入ったユーザーファイルを消去します。

デリートを実行したファイルを再び読み出すことはできません。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. **GLOBAL**キーを押します（キーが点灯）。
3. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー13(CARD)を押します(キー13が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ CardMenu ”と表示されます。
4. バリュー・ディスプレイに“ Load ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Delete ”を選択後、キー13を押します。
5. デリートするユーザー・ファイルを選びます。バリュー・ディスプレイに“ DelEMX ”と表示され、パラメーター・ディスプレイに“ (*ファイル名*) ”が表示されるので、ダイヤルを回してファイルを選び、キー13を押します。



6. パラメーター・ディスプレイに“ Sure? ”と表示されます。ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイを“ Yes ”にしてキー13を押してデリートを実行します。デリート実行中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

本機でデリートできるファイルはユーザー・ファイルのみです。

7. MIDIモード

MIDIチャンネル、クロック、ピッチベンドレンジを設定します。

MIDIモードの設定を保存する場合にはライト作業を行ってください（→p.70「グローバル・モードの変更内容を保存する」）。

MIDIモードの設定は演奏中はできません。STOP/CANCELキーを押して演奏を停止してください。

MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。
EMX-1の送受信チャンネルはMIDIモードのMIDI chでシンセ・パート1～5、全ドラム・パートのMIDIチャンネルを別々に設定できます。

音源モジュールとして使用する

EMX-1のMIDI IN端子とMIDIキーボード等のMIDI OUT端子をMIDIケーブルを使って接続をします。

1. **MIDI**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押して、ディスプレイの表示を“ MIDI ch ”に合わせます。
3. EMX-1のシンセ・パート1のパート・キーを押した後、ダイヤルを回して接続したMIDIキーボード等とチャンネルを合わせます（→「各パートのMIDIチャンネルを設定する」）。
4. 接続したMIDIキーボード等を弾けばシンセ・パート1の音を出すことができます。

マルチトラックのMIDIシーケンサーを接続するときは

シンセ・パート1～5、ドラム・パートのMIDIチャンネルの設定をします（→「各パートのMIDIチャンネルを設定する」）。それぞれのパートを、演奏させたいトラックのMIDIチャンネルに合わせて、外部シーケンサーをスタートすると音を出すことができます。

各パートのMIDIチャンネルを設定する

MIDI ch .... 1...16

シンセ・パート、ドラム・パートのMIDIチャンネルを設定します。送受信とも同じMIDIチャンネルになります。

1. **MIDI**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲][▼]カーソル・キーを押してディスプレイに“ MIDI ch ”を表示します。
3. MIDIチャンネルを変更するパート・キーを押します（キーが点灯）。ドラム・パートは9つのパート・キーのいずれか1つを押します（ドラム・パート・キーがすべて点灯）。
4. ダイヤルを回してチャンネルを選びます。
   ここで設定したシンセ・パート1のMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネルとなり、プログラム・チェンジやエクスクルーシブ・データを送受信します。
   工場出荷時は下記のように設定しています。

パート	チャンネル
シンセ・パート1（グローバル）	1
シンセ・パート2～5	2～5
ドラム・パート（1～7B）	10

MIDIユーティリティ

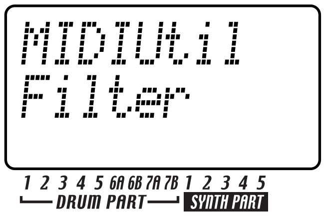
ここではMIDIフィルター、ドラム・ノート・ナンバー、コントロール・チェンジ・ナンバーの設定、およびMIDIデータの送受信を行います。

MIDIフィルターを設定する

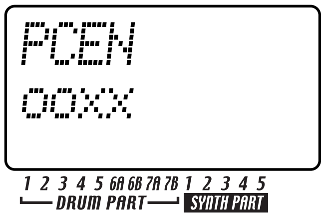
MIDI FILTER ....

送受信するMIDIメッセージを選びます。

1. **MIDI**キーを押します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー12(MIDI UTILITY)を押します（キー12が点滅）。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
3. バリュー・ディスプレイに“ Filter ”と表示されたことを確認し、キー12を押します。



4. パラメーター・ディスプレイに“ PCEN ”と表示されます。



   “ PCEN ”表示はバリュー・ディスプレイの○および×に左から一つずつ対応します。ダイヤルを回してディスプレイの表示で送受信するメッセージは“ ○ ”、しないメッセージは“ × ”の組み合わせを選びます。

   P:　プログラム・チェンジ、バンク・セレクトおよびソング・セレクトの送受信。
   C:　コントロール・チェンジの送受信。
   E:　エクスクルーシブ・データの送受信。ただし、MIDIダンプページを表示中は、設定にかかわらず送受信。
   N:　ノート情報の送受信。

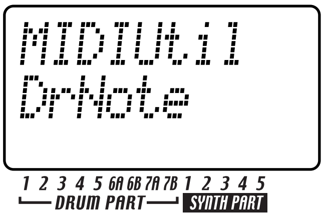
5. 設定が終了したらキー12を押すと、MIDIモードに戻ります(キー12が消灯しMIDIモード・キーが点灯)。
   途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、モード・キーを押します。

ドラム・ノート・ナンバーを設定する

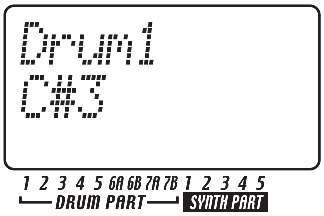
DRUM NOTE NO. .... C-1...G9

各ドラム・パートのMIDIノート・ナンバーを音名で設定します。
各パートに同じノート・ナンバーを設定すると外部MIDI機器からのコントロールで、それらのパートの音が同時に発音されます。

1. **MIDI**キーを押します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー12(MIDI UTILITY)を押します(キー12が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
3. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに“ DrNote ”と表示してキー12を押します。



4. 設定を行いたいドラム・パート・キーを押します。
5. パラメーター・ディスプレイの表示は選択されたドラム・パート名になり、バリュー・ディスプレイにはそれに対応するノート・ナンバーが表示されます。ダイヤルを回してノート・ナンバーを選びます。



   他のドラム・パートを設定するときは、このドラム・パート選択→ノート・ナンバー選択の操作を繰り返します。
6. 設定が終了したらキー12を押すと、MIDIモードに戻ります(キー12が消灯しMIDIモード・キーが点灯)。途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、モード・キーを押します。

note 工場出荷時は下記のように設定されています。

パート	ノート・ナンバー
Drum1	C2
Drum2	D2
Drum3	E2
Drum4	F2
Drum5	G2
Drum6A	F#2
Drum6B	A#2
Drum7A	C#3
Drum7B	D#3

メーカーにより音名とノート・ナンバーの対応が異なります。使用するときは接続機器を確認してください。

ドラム・パートのMIDIメッセージにはNRPNが割り当てられています(→p.79)。

ノート・オン/オフについて

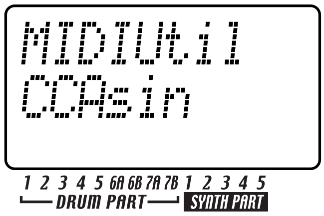
ドラム・パート・キーを押したとき、設定したMIDIチャンネルでそれぞれのドラム・パート・キーに割り当てたノート・ナンバーでノートオンを送信します。
また、キーボード機能でステップ・キーを押したときは、各パートに設定したMIDIチャンネルでステップ・キーに割り当てられたノート・ナンバーを、オンした強さ(ベロシティ)と共にノート・オン[9n, kk, vv](n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ)のメッセージで送信します。
EMX-1では、vv:ベロシティは各アクセント・パートのレベルで調整します。また、離したときは、ノート・オフ[8n, kk, vv]のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送信をする機種はほとんどなくEMX-1も送信しません。また、パートに割り当てられたMIDIチャンネルのノート・オン/オフのメッセージを受信すると、そのパートが発音します。
なお、EMX-1のMIDIフィルターの設定の“ N ”が“ × ”のときは、ノートオン/オフのメッセージは送受信しません。(→p.75「MIDIフィルターを設定する」)

ツマミをMIDIにアサインする

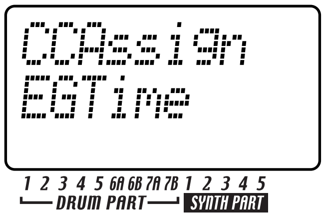
#CC ASSIGN ... CC#00...05,07...31,33...37,39...95

各ツマミのMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

1. **MIDI**キーを押します。
2. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー12(MIDI UTILITY)を押します(キー12が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
3. ダイヤルを回してバリュー・ディスプレイに“ CCAsin ”と表示しキー12を押します。



4. パラメーター・ディスプレイに“ CCAssign ”と表示され、バリュー・ディスプレイには“ (*対応するツマミの名前*) ”が表示されます。ダイヤルを回して設定を行うツマミを選択し、キー12を押します。



5. パラメーター・ディスプレイに“ CCNumber ”と表示され、バリュー・ディスプレイには“ (コントロール・チェンジ・ナンバー) ”が表示されます。ダイヤルを回して設定を行います。
6. ステップ・キー12を押すと“ Contnue? ”と表示されますので他のツマミも設定する場合は、ダイヤルで“ Yes ”を選択してステップ・キー12を押し、4.、5.の操作を繰り返してください。
   設定を終了する場合はダイヤルで“ No ”を選択肢ステップ・キー12を押すとMIDIモードに戻ります。
   途中でキャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押すか、いずれかのモード・キーを押します。

使用する機器によりコントロール・チェンジ・ナンバーの対応が異なります。使用する機器の説明書等を確認してください。

音色等の設定データを送る

ソング、パターン、グローバル、MIDIの各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、外部機器に記憶させることができます。

ダンプ・データを送受信する

送受信は、MIDIモードのMIDI chでチャンネルを決めます。ダンプは、それぞれの種類のDATA DUMP REQUESTを受信した場合も送信します。

MIDI DUMP .... PtBnkA…D, AllSng, Global

送信

EMX-1のシステム・エクスクルーシブ・データ(パターンやソングやグローバル・モードの設定)をMIDI OUT端子に接続したMIDIデータ・ファイラーやコンピュータへ送信します。

1. MIDIダンプ・データを受信可能な外部のMIDI機器(もう一台のEMX-1、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI IN端子と、EMX-1のMIDI OUT端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とEMX-1のMIDIチャンネルを合わせてください。データ・ファイラーへ送信するときは通常MIDIチャンネルを合わせる必要はありません。
3. **MIDI**キーを押します(キーが点灯)。
4. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー12(MIDI UTILITY)を押します(キー12が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに“ Filter ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Dump ”にしてキー12を押します。
6. パラメーター・ディスプレイに“ MIDIDump ”と表示されます。バリュー・ディスプレイには"(送信するデータ)"が表示されます。ダイヤルを回して送信するデータを選択します。
   PtBnkA: パターン・バンクAデータ(A01…64)
   PtBnkB: パターン・バンクBデータ(B01…64)
   PtBnkC: パターン・バンクCデータ(C01…64)
   PtBnkD: パターン・バンクDデータ(D01…64)
   AllSng: オール・ソング・データ
   Global:グローバル・データ
7. もう一度キー12を押してデータの送信を実行します。
   送信する前にダンプをやめるときは**STOP/CANCEL**キーを押します。

受信

EMX-1のMIDI IN端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイラーやコンピュータから、EMX-1のシステム・エクスクルーシブ・データを受信します。

グローバル・モードのプロテクト設定が“ On ”のときは、グローバル・モード以外のMIDIダンプ・データの受信を禁止します。

1. MIDIダンプ・データを送信可能な外部のMIDI機器(もう一台のEMX-1、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI OUT端子と、EMX-1のMIDI IN端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とEMX-1のMIDIチャンネル(シンセ・パート1)を合わせてください。データ・ファイラーから送信するときはデータ保存したときと同じMIDIチャンネルに合わせます。
3. MIDIキーを押します(キーが点灯)。
4. **SHIFT**キーを押しながらステップ・キー12(MIDI UTILITY)を押します(キー12が点滅)。パラメーター・ディスプレイに“ MIDIUtil ”と表示されます。
5. バリュー・ディスプレイに“ Filter ”と表示されるのでダイヤルを回して“ Dump ”にしてキー12を押します。
6. パラメーター・ディスプレイに“ MIDIDump ”と表示されます。外部機器を操作してダンプ・データをEMX-1で受信します。

note ダンプ・データの詳細はEMX-1 MIDIインプリメンテーションに記載しています。MIDIインプリメンテーションの配布についてはコルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

データ・ダンプの実行中は、本体のキーに触れないでください。ダンプ機能の操作中は、MIDI FILTERのパラメーター“ E ”の設定が“ x ”でも、システム・エクスクルーシブ・データは送受信します。

EMX-1はダンプ・データを受信すると、メモリーへの書き込みに最大10秒程度かかります(ライト/リネーム・キーが点灯)。この間、絶対にEMX-1の電源をオフにしないでください。データが破壊される恐れがあります。またこの間は新たなMIDIデータを受信することはできません。EMX-1で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは、必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。

パターンを変える

パターンを切り替えるとプログラム・チェンジ[Cn, pp](とバンク・セレクト[Bn, 00, mm](コントロール・チェンジ#00)、[Bn, 20, bb](コントロール・チェンジ#32)(mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下位)を送信します。
このとき、EMX-1のMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ(A01からA02など)のパターンを切り替えます。また、バンク・セレクトを受信したあと、プログラム・チェンジを受信すると違うグループ(A01からC01など)のパターンに切り替えることができます。
プログラム・チェンジを送受信するかどうかは、MIDIモードのMIDIフィルターで設定します。

バンク・セレクト MSB	LSB	プログラム・チェンジ	パターン・ナンバー
00	00	0～127	A01～B64
00	01	0～127	C01～D64

ピッチ・ベンド・レンジを設定する

ピッチ・ベンド[En, vv, vv](vv, vv: 値の下位、値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [vv, vv=00H, 40H]のときがセンター値となる)を受信すると、シンセ・パートにピッチベンド効果がかかります。

ピッチ・ベンド・レンジの設定するには

BEND RANGE .... -12…12

ピッチ・ベンドのMIDIメッセージを受信したときのピッチの幅を設定します。

1. **MIDI**キーを押します(キーが点灯)。
2. [▼]カーソルキーを押してディスプレイに“ BendRnge ”を表示します。
3. ダイヤルを回して、ピッチ幅を選びます。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブになります。
   音色によってはピッチが設定した幅まで上がりきらないものもあります。

1 2 3 4 5 6 7 8

外部MIDI機器と同期して演奏する

MIDIモードのCLOCKの設定により、EMX-1のテンポとMIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを同期させることができます。
外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

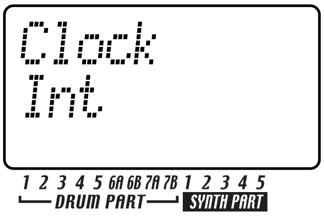
本機をマスターとしてご使用になることをお薦めします。

CLOCK .... Int, Ext, Auto

Int:　本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させます。
Ext:　外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させます。
Auto:　接続した外部機器からMIDIクロックが入力されたときに自動的に“ Ext ”として動作します。通常は“ Int ”として動作します。

本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させるには

1. EMX-1のMIDI OUT端子とシーケンサーや音源モジュール等外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
2. **MIDI**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Clock ”を表示します。
4. ダイヤルを回して“ Int ”（内部クロック）を選びます。

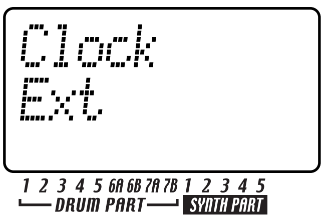


5. 外部MIDI機器（スレーブ）がMIDIクロックを受信するように設定をします。
6. EMX-1の演奏をスタートすると、外部MIDI機器も同期して動作します。

パターンの先頭から演奏するRESET-PLAYではMIDIのStartメッセージのみを送信します。

外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させるには

1. EMX-1のMIDI IN端子と、シーケンサーやシンセサイザーなどの外部MIDI機器のMIDI OUT端子を、MIDIケーブルで接続します。
2. **MIDI**キーを押します（キーが点灯）。
3. [▲]カーソル・キーを押してディスプレイに“ Clock ”を表示します。
4. ダイヤルを回して、“ Ext ”（外部クロック）を選びます。



5. 外部MIDI機器（マスター）がMIDIクロックを送信するように設定をします。
6. パターン・モード、またはソング・モードに戻ります。
7. 外部MIDI機器のシーケンサーをスタートさせると、EMX-1も同時に演奏します。
   またMIDIクロック情報がMIDI IN端子に入っていれば、EMX-1の**PLAY/PAUSE**キーを押したタイミングで、外部MIDI機器のテンポに合わせて同期演奏をさせることができます。

MIDIクロックが“ Ext ”または“ Auto ”になっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期します。このとき本機ではテンポを変更することができません。
MIDIクロックで同期演奏中に、MIDIスタートを受信すると、演奏中のパターンの先頭（ソングの場合はスタートを受信した時点で、演奏中のパターンの先頭）から演奏します。

他のELECTRIBEと同期演奏する

EMX-1は従来機種のELECTRIBEシリーズと同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。

EMX-1のテンポにあわせてES-1を演奏するには

EMX-1のMIDI OUT端子とES-1のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、ES-1のライン・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー）等と接続します。

1. **MIDI**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイの表示を“ Clock ”に合わせます。
3. ダイヤルでEMX-1は“ Int ”、ES-1は“ Ext ”に設定します。
4. EMX-1の**PLAY/PAUSE**キーを押して、パターンまたはソングをスタートします（**PLAY/PAUSE**キーが点灯）。ES-1がEMX-1のテンポに合わせて演奏されます。

EMX-1の各パートのMIDIチャンネルとES-1のMIDIチャンネルが同じときに、EMX-1の発音に合わせてES-1が発音してしまうことがあります。この場合、MIDIチャンネルが重ならないように設定してください。

EMX-1とES-1で同じナンバーのパターンの同期演奏をするには

1. **MIDI**キーを押します（キーが点灯）。
2. [▲]カーソル・キーを押して、ディスプレイの表示を“ Clock ”に合わせます。
3. EMX-1を“ Int ”（マスター）、ES-1は“ Ext ”（スレーブ）に設定します。
4. EMX-1のシンセ・パート1とES-1のMIDIチャンネルを同チャンネルに設定します。（→p.75）
   たとえば、両方とも“ 01 ”に設定してください。
5. EMX-1のMIDIフィルターの設定の“ P ”を“ ○ ”にします。
6. EMX-1のMIDIフィルターの設定の“ N ”を“ × ”にします。

同期のためのMIDIメッセージについて

同期に使用するメッセージ（リアルタイム・メッセージ）には、タイミング・クロック[F8]、スタート[FA]、コンティニュー[FB]、ストップ[FC]があります。
メッセージを送信するシーケンサ（マスター）が1台あり、それ以外のシーケンサ（スレーブ）がメッセージを受信することになります。

タイミング・クロック

スレーブ機は、マスター機の送信するタイミング・クロックに従って、テンポを決めて演奏を行ないます。タイミング・クロックは4分音符あたり24送信されます。
本機ではMIDIモードで“ Clock ”を“ Auto ”にするとスレーブ

になります（リアルタイム・メッセージを受信できます）。ただし、“ Auto ”にしてもタイミング・クロックが送られてこない場合は、内部クロックで動作します。

スタート

演奏を開始するタイミングを与えるのがスタート・メッセージです**PLAY/PAUSE**キーを押したときに、スタート・メッセージを送信します。スタート・メッセージを受信したスレーブ機は、その後受信するタイミング・クロックに同期して先頭から演奏を開始します。

コンティニュー、ストップ

ポーズ状態で**START/PAUSE**キーを押したときは、マスターはコンティニューを送信します。スレーブがコンティニューを受信したときは、現在止まっているところから演奏を始めます。演奏中に**STOP**キーを押したときは、マスターはストップを送信します。スレーブはストップを受信したときは演奏を停止します。

ソング・モードでの同期について

ソング・モードではソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインタのそれぞれのメッセージを送受信します。

ソング・セレクト

ソングを切り替えるとソング・セレクト[F3, ss](ss:ソング・ナンバー）を出力します。EMX-1では64ソングを選択できます。
ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。
ソング・セレクトの送受信は、MIDIモードのMIDIフィルターで制限することができます。

ソング・ポジション・ポインタ

ソングを停止した状態で、マスター（クロックを“ Int ”に設定）のソング・ポジションを移動すると、ソング・ポジション・ポインタ[F2, pp, pp](pp, pp:値の下位、値の上位）を出力します(pp:先頭からのMIDIビート数(タイミング・クロックの数/6))。
ソング・ポジション・ポインタはシーケンサーが現在停止している位置を示すもので、スレーブ（クロックをExtまたはAutoに設定）がソング・モードでソング・ポジション・ポインタを受信すると、現在選ばれているソングの停止位置を、マスターと同じ位置に設定します。
ただし、EMX-1では、パターンのレングスがそれぞれ違いますので、マスターとスレーブのポジションが同じになるとは限りません。
マスター機のポジションを選択しソング・ポジション・ポインタを送信させ、**START/PAUSE**キーを押すと、コンティニュー（ポジションが001のときはスタートを）を出力しソングの演奏が始まります。
スレーブ機はコンティニューを受信すると、タイミング・クロックに同期してソング・ポジション・ポインタで示されたポジションから演奏を始めます。先頭から同期して演奏したときと同じように、演奏を始める位置を指定して同期演奏をすることができます。

ソングの演奏中にダイヤルやセレクト・キーで早送り、巻き戻しをしたときは、ソング・ポジション・ポインタを送信しません。

同期演奏中にこの操作を行なうと同期がずれますのでご注意ください。また、演奏中にソング・ポジション・ポインタを受信しても、演奏位置を変更しません。

音色等のエディットをする

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全パターンや1パターン単位でのエディットができます。また、NRPNを使用すると、パターン・モードではパートごとに有効なツマミをエディットできます。

NRPNでのエディット

NRPN（Non Registered Parameter No.）は、メーカーがパラメーター番号に機能を自由に設定して使用できるメッセージです。EMX-1はシンセ・パートやエフェクト・セクションのパラメーターはコントロール・チェンジでエディットできますが、ドラム・パートはNRPNが割り当てられています。
エディットするときは、NRPN（LSB）[Bn, 62, rr] とNRPN（MSB）[Bn, 63, mm]（コントロール・チェンジ#98と99）（rr、mm: パラメーターNo. の下位と上位）でパラメーターを選びます。その後、データ・エントリー（MSB）[Bn, 06, mm] とデータ・エントリー（LSB）[Bn, 26, vv]（コントロール・チェンジ#6と38）（mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階）で値を設定します。

システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 69, ff, ••••••••, F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス
42: コルグID
3n: [n=0～F]グローバルMIDIチャンネル1～16
69: 本機の機種ID
ff: ファンクションID(メッセージの種類)
～..
F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

MIDI機器によっては、本機のMIDIエクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。
本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次のメッセージに対応しています。

- **アイデンティティー・メッセージ・リクエスト** [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]
- **アイデンティティー・リプライ・メッセージ** [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]
  アイデンティティー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのEMX-1で、システムのバージョンは•••••です」という内容のアイデンティティー・リプライ・メッセージを送信します。
- **マスター・ファイン・チューニング** [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]
  (値が8192 [mm、vv＝40, 00]のときはセンター、4096 [mm、vv＝20, 00] のときは－50セント、12288 [mm、vv＝60, 00] のときは＋50セントとなります。)
  受信すると“ MASTER TUNE ”(→p.71)が設定されます。

note **MIDI Exclusive Format情報を含む『MIDI Implemen-tation』の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。**

8．付録

故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもディスプレイに表示がでない!

- □ AC/ACパワー・サプライが接続されていますか?
- □ AC/ACパワー・サプライがコンセントに接続されていますか?

音がでない!

- □ アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか?
- □ アンプ、ミキサーの電源が入り、これらが正しく設定されていますか?
- □ 本機のマスター・ボリューム・ツマミは上がっていますか?

音が止まらない!

- □ 何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、パターン・モードとソング・モードを切り替えて音を止めます。
- □ MIDIを使用して演奏しているときに鳴っている音が止まらないときは、**SHIFT**キーと**STOP/CANCEL**キーを同時に押してMIDIリセットを行います。
- □ パターンの演奏は選ばれているパターンがくり返し演奏されます。聞き終わったら、**STOP/CANCEL**キーを押してください。(→p.19)

エディットしたときと音色や動作がちがっている!

- □ エディット後にライト操作をしましたか?(→p.62、70)
  エディットしたときは、各々のモードでソング、パターンを切り替える前または、電源をオフにする前にライト作業をしてください。

MIDIでコントロールできない!

- □ MIDIケーブルは正しく接続されていますか?

・外部機器から本機を演奏する場合は

- □ 送信機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか?
- □ MIDIモードのMIDIチャンネルの設定が、正しく設定されてますか?(→p.75)
- □ MIDIモードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか?(→p.75)

・本機から外部機器を演奏する場合は

- □ 受信機器のMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが同じに設定されていますか?(→p.75)
- □ MIDIモードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか?(→p.75)

パターンやソングなどのライトができない!

- □ グローバル・モードのメモリー・プロテクトの設定が"On"になっていませんか?(→p.71)

ステップ・キーを弾いても設定した音がでない!

- □ パートの音色をエディットした後保存しましたか?(→p.62)
- □ キーボード・キーがオンになっていますか?
- □ モーション・シーケンスが働いていませんか?(→p.56)

カードが使用できない!

- □ スマートメディアを本機以外でフォーマットしませんでしたか?
- → コンピュータやデジタルカメラ等でフォーマットしたスマートメディアは本機でフォーマットしてから使用してください(→p.73)
- □ カードが正常に挿入されていますか?
- → 再度スマートメディアを差し直してください。(→p.72)

音がひずむ!

- □ TUBE GAINツマミを最少になってますか?
- □ シンセパートのDRIVEツマミでひずみ具合が変化します(→p.32)

1
2
3
4
5
6
7
8

エラー・メッセージ

メッセージが表示されたときはSTOP/CANCELキーを押すと解除されます。

Card Fmt

スマートメディアを認識できませんでした。

→ コンピュータなどにスマートメディア内のデータのバックアップを取り、本機でスマートメディアをフォーマットしてからファイルを入れなおし、再度本機からスマートメディアにアクセスしてください。

CardFull

本機またはスマートメディアの空き容量が足りません。

→ 保存するにはスマートメディア上のファイルを削除して十分な空き容量を確保してからライトまたはセーブを実行してください。スマートメディアにEMX-1のデータを保存するには約2MB以上の空き容量が必要です。

EventOvr

ソングにレコーディングできる最大イベント数を超えました。

→ 不要なソングのイベントデータを消してください。

FileDelt

スマートメディアにあるファイルの削除途中でエラーが発生しました。

→ もう一度操作を行ってみてください。

FileLoad

スマートメディアからのファイルのロード途中でエラーが発生しました。

→ もう一度操作を行ってみてください。

FileName

スマートメディアへのセーブ時に同じ名前のフォルダ等があります。

→ コンピューターなどでスマートメディア上のフォルダ等を削除するか、本機で違うファイル名をつけて再度セーブを行ってください。

FileSave

スマートメディアへのセーブ途中でエラーが発生しました。

→ もう一度セーブを行ってみてください。

MotSqFul

モーション・シーケンスを記録できません。

→ 本機で扱えるモーション・シーケンスの数はパターンごとに24個までです。

CLEAR MOTION（p.59）で不要なモーションを削除後、再度入力してください。

NoFiles

スマートメディア上にEMX-1が認識できるファイルがありません。

→ EMX-1でロードできるファイルは.EMXファイルのみです。

Protect

メモリーに対してライトを実行したときに、データのプロテクトがオンになっています。

→ グローバルモードでメモリープロテクトをオフにします。

スマートメディアのライトプロテクトシールが貼ってある場合は、シールをはがします。

SongEvnt

ソングを別のナンバーのソングにライトをするときに、レコーディングできる最大イベントを超えました。

→ イベント・データを消してメモリーをあけてください。

Write

書き込みができませんでした。

→ もう一度書き込みを行ってみてください。

仕様

パート数: 16パート(シンセ・パート×5、ドラム・パート×9 シンセ・アクセント・パート×1 ドラム・アクセント・パート×1)
メモリー容量: 最大256パターン、64ソング
エフェクト: 16種類×3系統
シーケンサー: パートごとに最大128ステップ
モーション・シーケンス:
パターンごとに最大24個
ソング: 1ソング:最大256パターン
イベント・レコーディング:最大20,000イベント
接続端子:**
PHONES 標準フォーン・ジャック:ステレオ
最大出力レベル:16mW@33Ω 以上
([TUBE GAIN]ノブMIN時)
出力インピーダンス:33Ω
OUTPUT(L/MONO、R)
標準フォーン・ジャック:モノ×2
最大出力レベル:0dBu以上
([TUBE GAIN]ノブMIN時)
出力インピーダンス:220Ω (MONO時:110Ω)
負荷インピーダンス:10kΩ以上
INDV. OUT(3、4)
標準フォーン・ジャック:モノ×2
最大出力レベル:7dBu以上
出力インピーダンス:220Ω
負荷インピーダンス:10kΩ以上
INPUT (AUDIO IN)
標準フォーン・ジャック:モノ(アンバランス)
入力インピーダンス: 10kΩ(LINE時)
910Ω(MIC時)
最大入力レベル(LINE時): -20dBu
([AUDIO IN LEVEL]ノブMAX時)
最大入力レベル(MIC時): -52dBu
([AUDIO IN LEVEL]ノブMAX時)
入力ソースインピーダンス: 600Ω
MIDI(IN、OUT、THRU)
DIN5ピン
SmartMedia™:
4～128MB、3V(3.3V)
真空管: 12AX7/ECC83 ×2
電源: AC9V(付属AC/ACパワー・サプライ)
消費電力: 23W
外形寸法: 358(W)×256D)×62(H)mm(ゴム足含む)
重量: 3.1kg

** **出力レベル等のアナログ仕様は、本機の電源をオン後、真空管動作が安定した時点の値です。温度条件環境の変化により値が変化することがあります。**

※仕様および外装は改良のため予告なく変更することがあります。
※SmartMedia™は(株)東芝の登録商標です。
※MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
※掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

工場出荷時のデータに戻す方法

工場出荷時のパターンやソング・データ等をプリロード・データといい、工場出荷時のデータに戻すことをプリロード・データのロードといいます。
ロードを行うと、今まで作成したパターンやそれを使ったソングは消去されプリロード・データに書き替わります。作成したパターンやソングを残しておく場合は、スマートメディアにデータを保管してからロードを行ってください。

1. **SOLO**キーと**WRITE/RENAME**キーを同時に押しながら、電源を入れます。
2. ディスプレイに" Preload "と表示され、**PLAY/PAUSE**キーが点滅します。
3. ロードを実行する場合は、点滅している**PLAY/PAUSE**キーを押します。キャンセルする場合は**STOP/CANCEL**キーを押します。
   ロードが終わるまで30秒ほどかかります。
   ロードが終わると初期状態になり数秒後、ディスプレイにパターン・ナンバー" A.01"が表示されパターン・モードに入ります。

ロード中は絶対に電源をオフにしないでください。データが破壊される恐れがあります。

1
2
3
4
5
6
7
8

パターン・ネーム・リスト

※ 「Audio In」の欄の○印は、AUDIO INからの入力音に対して効果がかかります。

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
A01	Electro1	KORG		134	8
A02	PrgHous1	KORG		136	8
A03	HardHs1	Fernando Lopez		140	8
A04	UKHouse1	Tomoki Hirata		139	4
A05	House1	KORG		132	8
A06	GarageH1	KORG		125	8
A07	FJazz1	KORG		130	8
A08	NuSklBr1	KORG		138	4
A09	NuSklBr2	James Bernard	○	140	4
A10	DnB1	James Bernard		170	4
A11	DnB2	Chris Petti		174	8
A12	DnB3	KORG		177	8
A13	DnB4	Chris Petti		180	8
A14	HipHop1	David Brant		72	8
A15	HipHop2	David Brant		103	4
A16	HipHop3	David Brant	○	98	4
A17	Trance1	KORG		140	8
A18	Trance2	KORG		138	8
A19	Trance3	KORG		138	8
A20	HTrance1	James Sajeva		140	8
A21	PsyTrnc1	Fernando Lopez		138	8
A22	Techno1	KORG		132	8
A23	Techno2	James Bernard	○	130	8
A24	Minimal1	KORG		137	8
A25	2Step1	Tomoki Hirata	○	134	4
A26	2Step2	David Brant	○	134	4
A27	R&B1	David Brant		104	4
A28	R&B2	David Brant	○	95	4
A29	Funk1	KORG		109	8
A30	DownTmp1	KORG		91	8
A31	AmbiHs1	Tomoki Hirata	○	123	4
A32	IDM1	James Bernard	○	112	4
A33	Techno3	KORG	○	134	8
A34	Techno4	KORG		133	8
A35	Techno5	KORG		136	8
A36	Techno6	James Bernard	○	136	8
A37	Techno7	James Bernard	○	133	8
A38	Techno8	KORG		139	8
A39	Techno9	KORG		137	8
A40	Techno10	KORG	○	135	4
A41	Electro2	KORG		135	8
A42	Electro3	James Bernard		130	4
A43	Electro4	James Bernard		130	8
A44	Electro5	James Bernard	○	124	4
A45	Electro6	KORG		134	8
A46	IDM2	KORG	○	120	8
A47	IDM3	KORG		115	8
A48	IDM4	KORG		132	8
A49	IDM5	James Bernard	○	150	8
A50	IDM6	James Bernard		136	4
A51	IDM7	James Bernard		130	8
A52	IDM8	James Bernard	○	120	4
A53	Minimal2	James Bernard	○	140	8
A54	Minimal3	KORG		137	8
A55	Minimal4	KORG	○	135	4
A56	Minimal5	James Bernard	○	132	8
A57	Minimal6	KORG		135	8
A58	DnB5	Chris Petti		174	8
A59	DnB6	Chris Petti		176	8
A60	DnB7	KORG		173	8
A61	DnB8	KORG	○	172	8
A62	DnB9	KORG		173	8
A63	DnB10	KORG	○	176	8
A64	DnB11	James Bernard		179	8

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
B01	DnB12	James Bernard	○	175	8
B02	DnB13	James Bernard	○	170	4
B03	DnB14	James Bernard		175	8
B04	DnB15	KORG		174	8
B05	DnB16	KORG	○	170	8
B06	DnB17	KORG		184	8
B07	DnB18	KORG		173	8
B08	DnB19	KORG		177	8
B09	DnB20	KORG		175	8
B10	DnB21	KORG		180	8
B11	DnB22	James Bernard	○	180	8
B12	DnB23	James Bernard	○	175	8
B13	DnB24	James Bernard	○	175	8
B14	DnB25	KORG	○	175	8
B15	DnB26	KORG		175	8
B16	Trance4	KORG		142	8
B17	Trance5	KORG		142	8
B18	Trance6	KORG		135	8
B19	Trance7	James Bernard	○	140	8
B20	Trance8	KORG		141	8
B21	Trance9	KORG		137	8
B22	Trance10	KORG		138	8
B23	Trance11	KORG		136	8
B24	Trance12	KORG		142	8
B25	Trance13	KORG		143	8
B26	Trance14	KORG		135	8
B27	Trance15	KORG	○	135	8
B28	Trance16	James Sajeva		137	8
B29	HTrance2	KORG		142	8
B30	HTrance3	KORG		139	8
B31	HTrance4	KORG		138	8
B32	HTrance5	KORG		137	8
B33	PsyTrnc2	Fernando Lopez		140	4
B34	PsyTrnc3	KORG		140	8
B35	PsyTrnc4	KORG		147	8
B36	PsyTrnc5	James Bernard	○	140	8
B37	House2	Oliver Munyak	○	130	4
B38	House3	Tomoki Hirata	○	128	4
B39	House4	KORG		128	8
B40	House5	KORG	○	134	8
B41	House6	James Bernard	○	140	4
B42	House7	James Bernard	○	135	8
B43	House8	KORG		138	8
B44	House9	Tomoki Hirata	○	126	4
B45	House10	Tomoki Hirata		129	4
B46	GarageH2	KORG	○	124	8
B47	GarageH3	KORG		127	8
B48	GarageH4	KORG		127	8
B49	GarageH5	Oliver Munyak	○	126	8
B50	GarageH6	Tomoki Hirata		121	4
B51	GarageH7	Tomoki Hirata		126	4
B52	GarageH8	Tomoki Hirata		125	4
B53	UKHouse2	Tomoki Hirata		135	4
B54	UKHouse3	Tomoki Hirata	○	130	4
B55	UKHouse4	Tomoki Hirata		131	4
B56	UKHouse5	Fernando Lopez		140	4
B57	UKHouse6	Fernando Lopez		133	4
B58	PrgHous2	Tomoki Hirata	○	126	4
B59	PrgHous3	KORG		135	8
B60	PrgHous4	KORG		139	8
B61	PrgHous5	KORG		130	8
B62	HardHs2	Fernando Lopez		141	8
B63	HardHs3	Fernando Lopez	○	140	4
B64	HardHs4	KORG		154	8

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
C01	HardHs5	KORG	O	157	8
C02	HardHs6	KORG	O	150	8
C03	Gabba1	James Sajeva	O	157	8
C04	2Step3	KORG		136	8
C05	2Step4	KORG		135	8
C06	2Step5	Tomoki Hirata		136	4
C07	2Step6	Tomoki Hirata	O	134	4
C08	2Step7	David Brant	O	132	4
C09	2Step8	David Brant	O	135	4
C10	2Step9	KORG		137	4
C11	NuSklBr3	James Bernard	O	140	8
C12	NuSklBr4	James Bernard		135	4
C13	NuSklBr5	James Bernard		133	8
C14	NuSklBr6	James Bernard		135	4
C15	NuSklBr7	James Bernard	O	135	4
C16	NuSklBr8	James Bernard	O	145	8
C17	NuSklBr9	KORG	O	137	8
C18	NuSklB10	James Bernard	O	138	4
C19	NuSklB11	James Bernard	O	136	4
C20	NuSklB12	James Bernard	O	135	4
C21	HipHop4	David Brant	O	74	4
C22	HipHop5	David Brant	O	99	4
C23	HipHop6	David Brant		102	4
C24	HipHop7	David Brant	O	108	4
C25	HipHop8	David Brant	O	102	4
C26	HipHop9	James Bernard	O	98	4
C27	HipHop10	James Bernard	O	80	4
C28	HipHop11	David Brant	O	101	4
C29	HipHop12	David Brant	O	106	4
C30	HipHop13	Ian Fisher	O	140	8
C31	HipHop14	Ian Fisher	O	94	4
C32	HipHop15	KORG		95	8
C33	HipHop16	James Sajeva		93	8
C34	HipHop17	James Sajeva	O	93	8
C35	HipHop18	James Sajeva		95	4
C36	HipHop19	David Brant	O	103	8
C37	HipHop20	David Brant	O	95	4
C38	HipHop21	David Brant	O	90	4
C39	R&B3	David Brant	O	85	4
C40	R&B4	David Brant		112	4
C41	R&B5	James Sajeva		125	8
C42	R&B6	James Sajeva		99	4
C43	R&B7	James Sajeva		102	8
C44	R&B8	KORG		104	8
C45	R&B9	KORG	O	125	8
C46	Funk2	James Bernard	O	110	4
C47	Funk3	David Brant		104	4
C48	Funk4	KORG		108	8
C49	FJazz2	KORG		105	8
C50	FJazz3	KORG		112	8
C51	FJazz4	KORG		106	8
C52	DownTmp2	KORG		85	8
C53	DownTmp3	KORG		78	8
C54	DownTmp4	KORG	O	80	4
C55	DownTmp5	James Bernard	O	75	4
C56	DownTmp6	Tomoki Hirata	O	77	8
C57	DownTmp7	Tomoki Hirata		76	4
C58	AmbiHs2	Tomoki Hirata		127	8
C59	AmbiHs3	Tomoki Hirata		123	8
C60	AmbiHs4	James Bernard	O	130	8
C61	AmbiHs5	James Bernard	O	130	4
C62	AmbiHs6	James Bernard	O	125	4
C63	Dub1	James Bernard	O	80	4
C64	ER-1	KORG		132	4

No.	Name	Programmer	Audio In	Tempo	Length
D01	Demo1-1	KORG		138	8
D02	Demo1-2	KORG		138	8
D03	Demo1-3	KORG		138	8
D04	Demo1-4	KORG		138	8
D05	Demo1-5	KORG		138	8
D06	Demo1-6	KORG		138	2
D07	Demo2-1	Oliver Munyak		125	8
D08	Demo2-2	Oliver Munyak		125	8
D09	Demo2-3	Oliver Munyak		125	8
D10	Demo2-4	Oliver Munyak		125	8
D11	Demo3-1	James Bernard		140	8
D12	Demo3-2	James Bernard		140	8
D13	Demo3-3	James Bernard		140	8
D14	Demo4-1	James Sajeva		102	8
D15	Demo4-2	James Sajeva		102	8
D16	Demo4-3	James Sajeva		102	8
D17	Demo4-4	James Sajeva		102	8
D18	Demo4-5	James Sajeva		102	8
D19	Demo4-6	James Sajeva		102	8
D20	Demo4-7	James Sajeva		102	8
D21	Demo4-8	James Sajeva		102	4
D22	Demo5-1	Chris Petti		180	8
D23	Demo5-2	Chris Petti		180	8
D24	Demo5-3	Chris Petti		180	8
D25	Demo5-4	Chris Petti		180	8
D26	Demo5-5	Chris Petti		180	8
D27	Demo5-6	Chris Petti		180	8
D28	Demo5-7	Chris Petti		180	8
D29	Demo6-1	Oliver Munyak		126	8
D30	Demo6-2	Oliver Munyak		126	8
D31	Demo6-3	Oliver Munyak		126	8
D32	Demo6-4	Oliver Munyak		126	8
D33	Init			120	1
D34	Init			120	1
D35	Init			120	1
D36	Init			120	1
D37	Init			120	1
D38	Init			120	1
D39	Init			120	1
D40	Init			120	1
D41	Init			120	1
D42	Init			120	1
D43	Init			120	1
D44	Init			120	1
D45	Init			120	1
D46	Init			120	1
D47	Init			120	1
D48	Init			120	1
D49	Init			120	1
D50	Init			120	1
D51	Init			120	1
D52	Init			120	1
D53	Init			120	1
D54	Init			120	1
D55	Init			120	1
D56	Init			120	1
D57	Init			120	1
D58	Init			120	1
D59	Init			120	1
D60	Init			120	1
D61	Init			120	1
D62	Init			120	1
D63	Init			120	1
D64	Init			120	1

ツマミ / SW ー MIDI対応リスト

PART	MIDI CH(INITIAL)	PARAMETER	CC(INITIAL)	NRPN	MOTION SEQ	SONG EVENT
SYNTH1-5	1(GLOBAL)=CH1	OSC TYPE	CC#70		×	×
	2=CH2	WAVE		NRPN	×	×
	3=CH3	SYNTH TUNE		NRPN	×	×
	4=CH4	OSC EDIT1	CC#14		○	○
	5=CH5	OSC EDIT2	CC#15		○	○
		GLIDE	CC#5		○	○
		FILTER TYPE	CC#83		○	○
		FILTER CUTOFF	CC#74		○	○
		FILTER RESONANCE	CC#71		○	○
		FILTER EG INT	CC#79		○	○
		FILTER DRIVE	CC#84		○	○
		LEVEL	CC#7		○	○
		PAN	CC#10		○	○
		EG TIME	CC#75		○	○
		AMP EG	CC#86		○	○
		ROLL	CC#85		○	○
		FX SEND	CC#91		○	○
		FX SELECT	CC#81		○	○
		MOD TYPE	CC#87		○	○
		MOD DEPTH	CC#90		○	○
		MOD SPEED	CC#89		○	○
		MOD DEST	CC#88		○	○
		MOD BPM SYNC	CC#82		○	○
		PART MOTION SEQ SW	CC#80		-	○
DRUM1-7B	1-7B=CH10	WAVE		NRPN	×	×
		PITCH		NRPN	○	○
		LEVEL		NRPN	○	○
		PAN		NRPN	○	○
		EG TIME		NRPN	○	○
		AMP EG		NRPN	○	○
		ROLL		NRPN	○	○
		FX SEND		NRPN	○	○
		FX SELECT		NRPN	○	○
		MOD TYPE		NRPN	○	○
		MOD DEPTH		NRPN	○	○
		MOD SPEED		NRPN	○	○
		MOD DEST		NRPN	○	○
		MOD BPM SYNC		NRPN	○	○
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	○
SYNTH ACCENT	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	LEVEL		NRPN	○	○
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	○
DRUM ACCENT	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	LEVEL		NRPN	○	○
		PART MOTION SEQ SW		NRPN	-	○
FX1	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#12		×	○
		FX EDIT1	CC#92		○	○
		FX EDIT2	CC#93		○	○
		FX MOTION SEQ SW	CC#20		-	○
FX2	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#13		×	○
		FX EDIT1	CC#94		○	○
		FX EDIT2	CC#95		○	○
		FX MOTION SEQ SW	CC#21		-	○
FX3	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	FX TYPE	CC#24		×	○
		FX EDIT1	CC#25		○	○
		FX EDIT2	CC#26		○	○
		FX MOTION SEQ SW	CC#22		-	○
COMMON	GLOBAL(SYNTH1)=CH1	TEMPO			×	○
		SWING		NRPN	×	×
		ROLL TYPE		NRPN	×	×
		BEAT			×	×
		LENGTH			×	×
		LAST STEP			×	×
		FX CHAIN	CC#23		×	○
		MUTE STATUS		NRPN	×	○
		ACCENT STATUS			×	×
		SWING STATUS			×	×
		OUTPUT BUS STATUS			×	×

索引

1
2
3
4
5
6
7
8

1

2

3

4

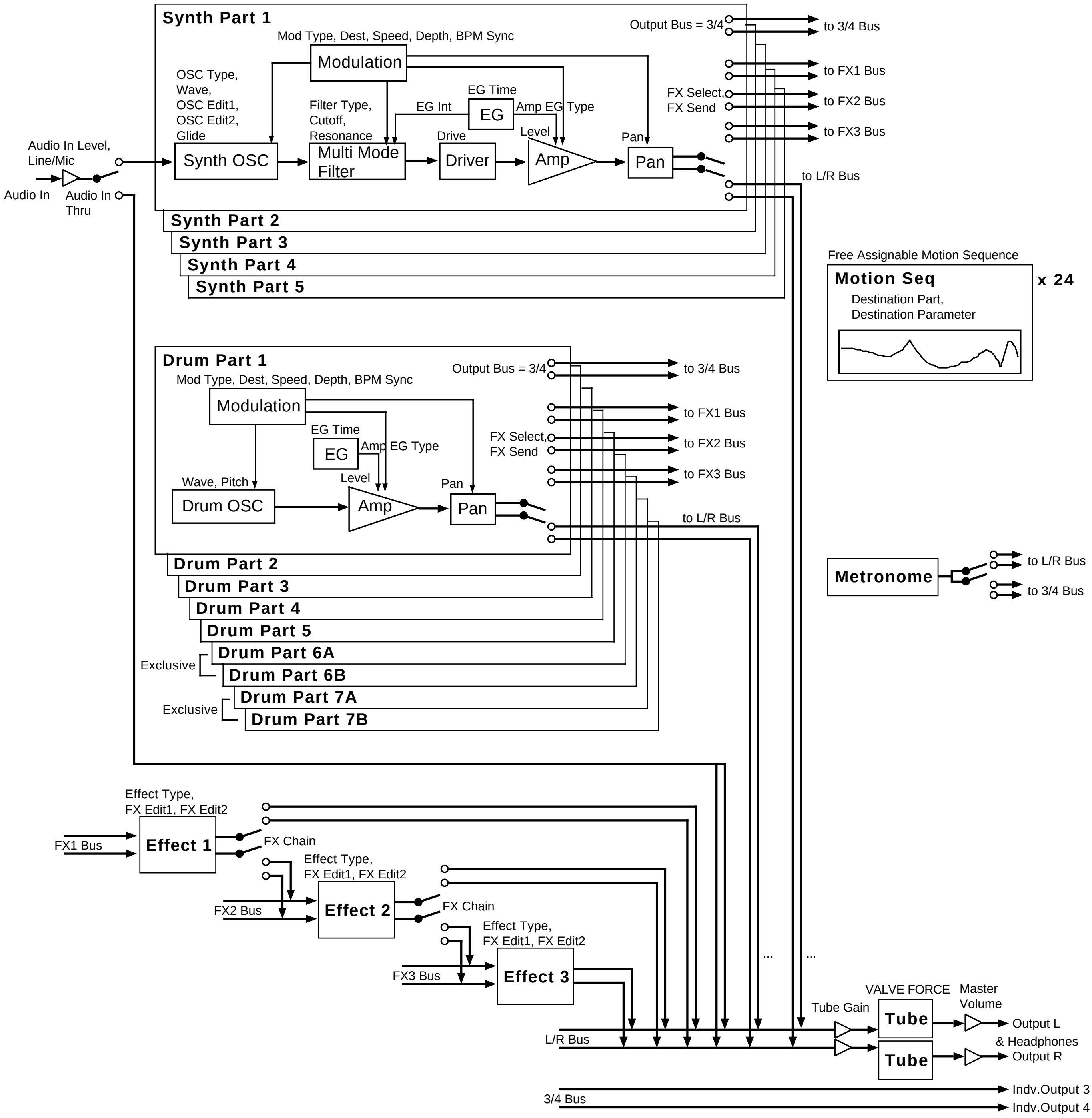
5

6

7

8

ブロック・ダイアグラム



Synth Part 1
Mod Type, Dest, Speed, Depth, BPM Sync
Modulation
OSC Type,
Wave,
OSC Edit1,
OSC Edit2,
Glide
Filter Type,
Cutoff,
Resonance
EG Time
EG Int
EG
Amp EG Type
Level
Drive
Pan
Synth OSC
Multi Mode Filter
Driver
Amp
Pan
Output Bus = 3/4
to 3/4 Bus
to FX1 Bus
FX Select,
FX Send
to FX2 Bus
to FX3 Bus
to L/R Bus
Audio In Level,
Line/Mic
Audio In
Audio In Thru
Synth Part 2
Synth Part 3
Synth Part 4
Synth Part 5
Free Assignable Motion Sequence
Motion Seq
x 24
Destination Part,
Destination Parameter
Drum Part 1
Mod Type, Dest, Speed, Depth, BPM Sync
Modulation
EG Time
EG
Amp EG Type
Level
Wave, Pitch
Drum OSC
Amp
Pan
Output Bus = 3/4
to 3/4 Bus
to FX1 Bus
FX Select,
FX Send
to FX2 Bus
to FX3 Bus
to L/R Bus
Drum Part 2
Drum Part 3
Drum Part 4
Drum Part 5
Exclusive
Drum Part 6A
Drum Part 6B
Exclusive
Drum Part 7A
Drum Part 7B
Metronome
to L/R Bus
to 3/4 Bus
Effect Type,
FX Edit1, FX Edit2
FX1 Bus
Effect 1
FX Chain
Effect Type,
FX Edit1, FX Edit2
FX2 Bus
Effect 2
FX Chain
Effect Type,
FX Edit1, FX Edit2
FX3 Bus
Effect 3
...
...
VALVE FORCE
Tube Gain
Master Volume
Tube
Tube
Output L
& Headphones
Output R
L/R Bus
3/4 Bus
Indv.Output 3
Indv.Output 4

[ELECTRIBE・MX(EMX-1)]　　Date : 2003.05.08

Model　　MIDIインプリメンテーションチャート　　Version : 1.0

ファンクション…		送　信	受　信	備　　考	
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1－16 1－16	1－16 1－16	記憶される	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	 × **********	3 × 		
ノート ナンバー：	音域	0－127 **********	0－127 0－127		
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, v=30-127 64	○ 9n, v=1-127 ×	送信ベロシティはアクセント・レベルで設定	*N *N
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ×		
ピッチ・ベンダー		×	○		*C
コントロール チェンジ	0, 32 98, 99 6 121 38 0－95	○ ○ ○ × ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	バンクセレクト（MSB、LSB） NRPN（LSB、MSB） データエントリー（MSB） リセット・オール・コントローラ データエントリー(LSB) パネルコントロール	*P *C *C *C *3*C
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○ 0－127 **********	○ 0－127 0－127	パターン・モードで送受信	*P
エクスクルーシブ		○	○	Dump機能の操作中は常に送受信可	*2*E
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0－63 ×	○ ○ 0－63 ×	ソング・モードで送受信	*1 *P
リアル タイム	：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○		*1 *1
その他	：ローカル・オン/オフ ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	× ○ ○ ×		

備考 *P、*C、*E、*N: それぞれグローバル・モードのMIDI Filter（P、C、E、N）が“ ○ ”のとき送受信する。
*1: MIDIモードのClockがIntのとき送信し、受信しない。Extのとき受信し、送信しない。Autoのときタイミング・クロックの入力があれば受信し、送信しない。タイミング・クロックの入力がなければ送信する。
*2: KORGエクスクルーシブ以外にマスター・ファインチューンとインクワイアリー・メッセージに対応。
*3: MIDIユーティリティの#CC ASSIGNの設定によって送受信する。

モード1：オムニ・オン、ポリ　　モード2：オムニ・オン、モノ　　○ ：あり

モード3：オムニ・オフ、ポリ　　モード4：オムニ・オフ、モノ　　× ：なし

MIDI IMPLEMENTATIONの配付については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください

アフターサービス

■ 保証書
本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間
お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理
保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理
修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に
故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い
修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について
アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!
この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03（3799）9086

●サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所コルグ物流センター内　TEL 03（3799）9085
●名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51　TEL 052（832）1419
●大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F　TEL 06（6374）0691
●福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F　TEL 092（531）0166

KORG 株式会社コルグ
本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12　URL: http://www.korg.co.jp/

Printed in China